PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 50, onsdag 27/2 1991



Redaksjonelt

Det å skrive redaksjonelt-spalten for PHOBOS 50 er noe litt annet enn å gjøre det for et vanlig nummer av bladet. For en gangs skyld har vi en rekke eksterne bidrag, og vi benytter så gjerne anledningen til å take dem alle sammen (ingen nevnt, ingen glemt). I dette nummeret står redaksjonen bare for litt over halvparten av innholdet selv, og det er i grunnen en andel som passer oss ganske bra. Vi vil få anmode om at flest mulig av våre lesere følger oppfordringen nederst på siden, og sender oss noe vi kan trykke i kommende PHOBOS. Ellers blir dette jubelnummeret kanskje ikke så representativt for bladets fremtid som vi kunne ønsket oss...

Vi håper at ingen vil ta det ille opp at vi for en gangs skyld tar oss betalt for bladet. Det er ikke akkurat gratis å lage en farveforside, og 10 kr. dekker bare en del av produksjonsomkostningene. Ellers er det flere ting vi hadde tenkt å ta med som mangler: Bl.a. en transkripsjon av det berømmelige "Tomas-radioprogrammet", en del gjenopptrykk av vellykket gammelt materiale, bidrag fra ymse tidligere skribenter som sviktet, et nytt avsnitt av den uregelmessig utkommende "Ares' Historie" m.m. Men skulle vi fått med alt dette, kunne vi nærmest ha gått over til bokform.

Det er vår faste overbevisning at spillmiljøet i Norge trenger et nyhets- og informasjonsorientert blad som PHOBOS. Men uten et publikum vil ikke bladet klare seg over lengre tid. Og ettersom dette er et klubb-blad, er det klart at vår åpenbare oppfordring må bli: Meld deg inn i Ares! Da får du nemlig alle vanlige nummer av PHOBOS gratis (dette nummeret er som nevnt nokså eksepsjonelt). Vi har ennå ikke tatt stilling til om enkelte nummer for fremtiden skal være i salg til ikke-medlemmer, men uansett vil man måtte bli medlem for å kunne få SAMTLIGE nr.



FORSIDEN er malt av Vebjørn Strømmen, som også står for illustrasjonene på side 3 og 37.

PHOBOS' redaksjon: EN PRESENTASJON

På de følgende tre sidene trykker vi en beskjeden presentasjon av den alltid like innsatsvillige og oppofrende trioen som står bak PHOBOS. Redaksjonsgruppen konstituerte seg selv i 1989, fra Ares' daværende styre, og har holdt det gående hele tiden siden. Vi skal la omtalen av hver enkelt tale for seg selv. Her vil vi bare få minne om at PHOBOS også (og med glede) tar imot materiale fra andre enn disse tre. Det begynner å bli lenge siden vi fikk betydelige bidra fra andre (med et markant unntak for dette nummeret).

Det er meget enkelt å bidra til PHOBOS; det man må gjøre, er å lever stoff i en leselig (og gjerne renskrevet) form, enten til Trond Jansen, Johannes H. Berg eller Jon [redacted], senest den mandagen som er før andre eller fjerde onsdag i måneden. (Telefonnr: Trond [redacted] <jobb>; Johannes [redacted] <hjemme>; Jon [redacted] <jobb>) Ønsker man å sende inn noe pr. post, er det greiest å benytte seg av Ares' vanlige adresse, c/o Johannes H. Berg, Tuengen Allé 10, 0374 OSLO 3. Vi trykker ikke hva som helst, men er ikke kjent for å være særlig strenge i vår redigering heller.

JON [redacted]

JON [redacted] har holdt på med spill helt siden barndommen, og har gode minner fra både Monopol-spilling og diverse selvlagede krigsspill i ung alder. Han kom i kontakt med spillhobbyen for første gang sommeren 1985 via et oppslag i DAGBLADET om den nye spillbutikken TRADITION. Vel fremme der, lot han seg overbevise av den skjeggprydede innehaveren om at både THIRD WORLD WAR: BATTLE FOR GERMANY og MACHIAVELLI var tingen å prøve. Fra og med høsten 1985 oppsøkte Jon spillklubben ved sitt studiested i de høye nord. På Hexag~~nø~~ons møter ble han bl.a. tvunget til å spille WIZARD'S QUEST, noe som har satt varige spor i et sart sinn.

Jon har gjort seg bemerket i Ares siden han kom tilbake til Oslo våren 1987, både som aktiv spiller og spilleder, som styremedlem, som en av de aktive som står bak ARCON - og selvsagt fra og med 1989 som en av eliten som står for utgivelsen av PHOBOS. Hans etterhvert markante motstand mot voldsspill har blitt bemerket av mange (noen vil påstå at den går dårlig sammen med hans bruk av kjernevåpen i JAMES BOND, men pytt, pytt...), og han har etterhvert kommet til sannhets erkjennelse: AXIS & ALLIES er verdens beste spill:- det er nemlig det eneste brettspillet som finnes der man direkte og fysisk kan lande med fly på hangarskip. (Det er ikke noe sant i ryktene om at Jon har sett filmen TOP GUN syvogtredve ganger.)

Jon har vært meget aktiv når det gjelder å besøke fremmedlandske spillkongresser de siste årene, og er vel den i hobbyen her til lands som har vært på flest forskjellige HEX-, GOTH-, LIN- og VIKINGCONer. I Ares' styre har man også merket seg at Jon er en av de (få) ansvarlige som vanligvis gjør det han sier han skal gjøre. Bortsett fra en outrert motvilje mot bruk av ord som "fan" og "fandom" for å beskrive de som er engasjert i spillhobbyen, og en (beslektet) manglende forståelse for de åpentbare kontaktflater mellom spill og science fiction/fantasilitteratur, kan vi for vår del finne få åpenlyse negative trekk ved hr. [redacted].

Er han for god til å være sann? De av oss som har sett ham ved fullmåne, vet noe annet...

[redacted]

Jon [redacted] En fotograf tok tilfeldigvis bildet på flyplassen i Hamburg i 1987.

-------------- PERSONFAKTA --------------

Vi er for beskjedne til å velte oss i superlativer. Men Jon [redacted] venner mener at følgende 10 ord og uttrykk beskriver ham best:

Mesterlig
Kreativ
Barsk
Disiplinert
Overstrømmende
Visjonær
Snill
Seierrik
Heroisk
Strålende
Varm
Dynamisk
Intens
Sentral
Ualminnelig beskjeden

JOHANNES H. BERG

JOHANNES H. (for Henrik) BERG (f.1956), er aktiv brettspiller, og ikke fullt så aktiv rollespiller, på 15. året; der andre er blitt voksne, gift eller på andre måter har falt fra, holder han stadig på. Delvis skyldes dette kanskje hans enda mer omfattende engasjement i science fiction-fandom (Berg har ytrert seg så sterkt som at hans spillengasjement er en avkobling <u>fra</u> sf); men det foreligger klare vitnesbyrd om at han lider av den såkale "organisasjonssyken", helt ute av stand til å bli med i en forening uten å ville drive den.

Johannes har drevet med mange slags spill i ung alder, og har selv ikke minst lagt vekt på et avgjørende møte med Skjebnen i form av Schibsteds gamle referansebok SPILLEFUGLEN. Et eksemplar av denne befant seg på den Berg'ske hytte, og ble titt og ofte bladd i for å fremskaffe noe mer spennende å ta seg til om somrene enn å bade, sole seg eller fiske. Etter at han engasjerte seg i science fiction-foreningen Aniara i 1974, falt det også naturlig for ham å bli med da denne klubben begynte med en egen <u>brettspillgruppe</u> høsten 1976. Og resten er historie, som man sier; de som vil vite mer, får vi henvise til hr. Bergs artikkelserie i PHOBOS om Ares' historie. Ikke det at denne historien er helt identisk med Johannes' saga, men han er ihvertfall det eneste styremedlemmet som har vært med helt siden starten.

Johannes er kjent som en entusiastisk krigsspiller og gjennomført militarist; dette siste kan ha sammenheng med at han aldri har avtjent verneplikt (fordelt til Sivilforsvaret, og strøk der fordi han er så nærsynt at han ikke kan jobbe med gassmaske på...). Hans yndlingsspill inkluderer bl.a. WAR IN EUROPE, PANZERGRUPPE GUDERIAN og PARANOIA, noe som burde si sitt. Han er kjent for å kunne prate sammenhengende på inn- og utpust i opptil mange timer, og for sitt omfattende Cola~~misbruk~~konsum.

Det er i skrivende stund ikke helt avklaret hvordan det går med hr. Bergs kommersielle engasjement på spillsektoren, ettersom visse Avalon-problemer kan resultere i ytterligere innskrenkninger hos dette firma.



Johannes H. Berg. Bildet er fra 1987.

------------- PERSONFAKTA ---------------

Vår naturlige beskjedenhet forbyr oss å velte oss i superlativer. Vi nøyer oss derfor med de 10 ord og uttrykk som beskriver Johannes H. Berg best:

Avbalansert
Formidabel
Velformulert
Kortfattet
Oppofrende
Kunnskapsrik
Resolutt
Sjarmerende
Punktlig
Djerv
Edel
Innsiktsfull
Storsinnet
Usedvanlig beskjeden

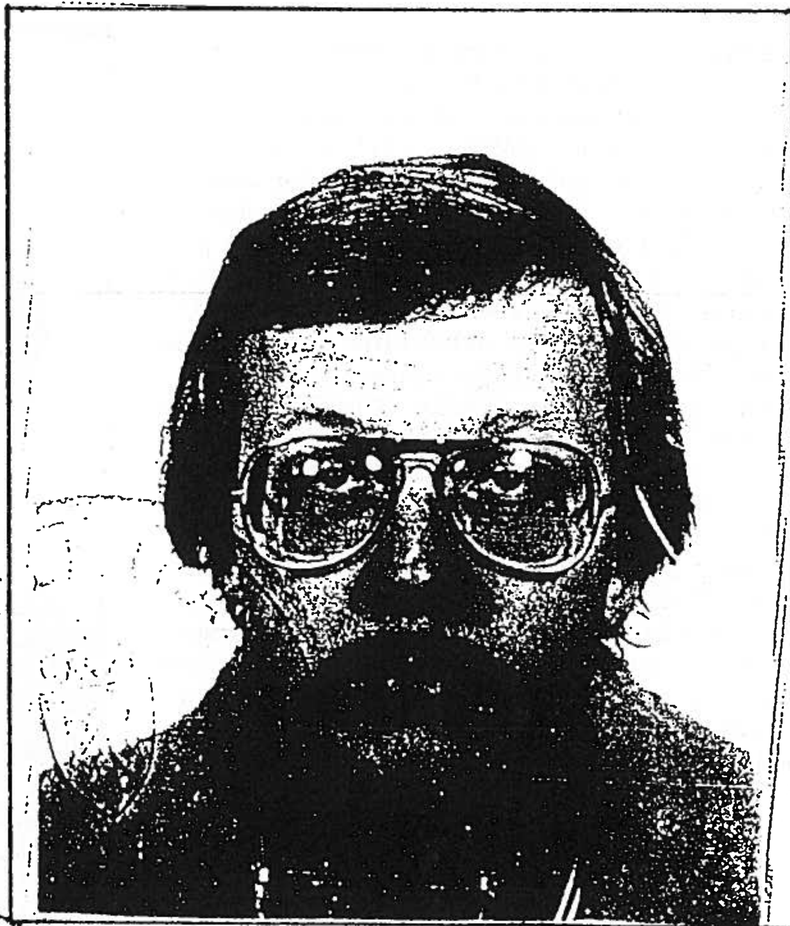
TROND JANSEN

TROND JANSEN (f. 1952) tilhører den harde kjernen i Ares; de kadre som, om de ikke har drevet med simuleringsspill helt siden Napoleonskrigene, ihvertfall liker å fortelle gode historier fra Russlandsfelttoget. Trond var en av de aller første simuleringsspilerne i Aniaras spillgruppe fra 1976 av, og det var hjemme hos Trond (dvs. hans foreldre) i Åsengaten at denne spillgruppen hadde de fleste av sine møter. Som en hardbarket brettspiller ble han ikke desto mindre også raskt en erfaren AD&D-spiller, og har i en årrekke vært fremtredende spilleder og deltager i den berømmelige Bjørn-Trond-Geir-kampanjen.

Trond er selve krumtappen i PHOBOS - i og med at han har teknisk/redaksjonslokale-ansvar. Han har også gjort seg bemerket gjennom en lang innsats for Ares og Arcon. Dessuten som en av de mer høylydte motstandere av røyke- og alkoholforbud på begge steder; imidlertid har han bøyd seg for flertallsvedtak på disse feltene, sann demokrat som han er. (Legg merke til at vi ikke utbroderer nærmere om han kan kalles noen form for sosial- eller nasjonaldemokrat; også her vet vi å passe helsen vår).

De fleste krigsspillere vi kjenner har før eller siden falt for dataspillet EMPIRE (se også egen omtale i dette PHOBOS); Trond er imidlertid den eneste av disse som har innrømmet, åpent og ærlig, at han har skaffet seg en datamaskin utelukkende for å kunne spille EMPIRE. Dette er bare ett av mange eksempler på hans resolutte entusiasme; hvis Trond først blir fengslet av et spill, kunne han like gjerne ha blitt buret inne sammen med det. Og Trond er kjent som en meget dyktig brettspiller; han liker å ha alle brikker i god orden, og teller gjerne til siste styrkepoeng er akkurat der han vil ha det.

At Trond av og til har drageproblemer, er alment kjent; at han på tross av disse får gjort og spilt så mye som han gjør, sier litt om hans enorme ~~stahet~~ innsatsvilje. Trond er dessuten et av de få Ares-medlemmene som disponerer bil, og har en rekke ganger fått unngjelde for det (når han har vært i kjørbar stand).



Trond Jansen. Vi takker de lokale politimyndigheter for å ha skaffet oss bildet.

-------------- PERSONFAKTA ---------------

Vår naturlige beskjedenhet forbyr oss å velte oss i superlativer. Derfor vil vi nøye oss med de 10 adjektiver og uttrykk som beskriver Trond Jansen best:

Lynende intelligent
Generøs
Edruelig
Positiv
Overskuddsmenneske
Menneskelig
Fantastisk begavet
Vinnertype
Prisverdig
Kunstnerisk
Ridderlig
Lidenskapelig
Monumental
Ufattelig beskjeden

PHOBOS 50

TOMAS HERMANN MØRKRID

Det femtiende nummer av PHOBOS er med dette en realitet. Det er tre personer som først og fremst fortjener gratulasjonene i denne forbindelse.

Jon, Trond og Johannes har lagt ned et betydelig arbeide i utgivelsen av dette bladet. Vi hilser dem begeistret for deres innsats.

Deres arbeid har gitt spillmiljøet i Oslo et tilbud som vi vel ikke helt har visst å verdsette. Men tilbudet er likevel blitt holdt ved like. Vi har fremdeles PHOBOS som et forum for formidling av tanker og ideer om spill.

Betydningen av PHOBOS da Ares fremdeles var en samlet klubb var nok større enn den er i dag. Når PHOBOS likevel eksisterer er det påfallende i hvor stor grad de som vanker i spillmiljøet på Blindern har behov for PHOBOS. Slik situasjonen er nå lever blindernmiljøet i et vakuum. De er ikke inne i de prosessene som spillmiljøet ellers i Norge er preget av.

PHOBOS har også et klart behov for de leserne og mulige bidragsyterne som blindernmiljøet representerer. Ares er blitt for liten til å fylle et blad som PHOBOS med godt stoff. Det er kansje også verdt å tenke seg et ennå større nedslagsfelt for et blad som kommer ut så regelmessig som PHOBOS. Det har poppet opp endel spillklubber i landet etterhvert og et blad med det rette innholdet (vekt på spillomtaler, nye spillideer, arrangementer og genuint sladder) og den uformelle tonen som har preget PHOBOS burde være interresant for disse.

Dette er en tanke som redaksjonen selv må vurdere (og som de sikkert allerede har vurdert). Om de kunne se en måte å gjøre dette på så vil det være noe helt nytt i Norge og av stor betydning for miljøet.

På bakgrunn av hva PHOBOS allerede er og den erfaringen redasjonsmedlemmene sitter inne med er det naturlig å tenke seg PHOBOS som fundamentet for et blad hele spillmiljøet i Norge kan samles om.

Derfor: gratulerer til redaksjonen i PHOBOS og måtte dette bladet i fremtiden komme enda flere til gode.

DIPLOMACY (SUKK)

Tirsdag den 19. ble det avholdt et Diplomacy-spill i kjelleren på Blindern. Grunnen til at dette spillet finnes verdig til en omtale i dette jubileumsnummeret av PHOBOS er at Tomas H.Mørkrid nok en gang halte i land en strålende seier.

Grunnlaget for seieren ble lagt allerede innledningsvis da ovennevnte og Kim Øyen samlet sammen en gjeng noviser som aldri hadde spilt spillet før. De ble gitt en rask innføring og så startt spillet.

Tomas fikk Tyrkia og Kim fikk Frankrike. Kim etablerte raskt et samarbeide med England (Hermann Ellingsen den Ustadige). Tomas gjorde avtale med Østerrike om å angripe Russland og avtale med Russland om å angripe Østerike. Østerike angrep Russland allerede i første runde og Tomas stod last og brast med sin allierte Russland mot den skjendige overfallsmannen. Østerike bukket raskt under for presset, men trakk seg delvis inn i Russland som en siste krampetrekning. Dette voldte Russeren store problemer og etter prinsippet om å ikke gjøre andres problemer til dine egne dolket nå Tomas sin gode venn og allierte i ryggen.

Hele spillet var gjennomsyret av den svært harde propaganda-krigen mellom Kim og Tomas. Da Italia nå bukket under for presset av Tyrkisk og Fransk flåte slik at en front kunne opprettes mellom de to hovedmotstanderne ble plutselig propagandaen tonet ned.

Et trekk senere var spillet over i og med at de to stormaktene Tyrkia og Frankrike erklærte en hellig og ubrytelig allianse og tok "joint victory". Kim hadde på dette tidspunkt 9 sentere og Tomas hadde 12 sentere.

T.H.Mørkrid

SIRKUS

SIRKUS er et fabuleringspill laget av Tomas Hermann Mørkrid. Settingen er en fantasiverden med sverd og magi.

SIRKUS er blitt spilt fra tid til annen på Ares med Erlend Miller og Thomas NilZen som fast besetning. Andre spillere har bl.fl. vært Jon Venbakken og Sten-Hugo Hiller. Spillet passer best for 3-4 spillere. Spilleder har vært T.H.Mørkrid.

REFERAT fra spilling følger på neste side.

REFERAT FRA SIRKUS

I den skitne og stinkende "Orientens - Perle", den delte by BABEL, møtte tre misforståtte kunstnere hverandre. De var allesammen blitt avvist ved det prestisjetunge SIRKUSUNIVERSITETET med den brutale beskjeden "Kom tilbake når du har turnert litt og er blitt tørr bak øra".

På kroen "Sjongløren" som var populær for ti år siden ble de sittende å spytte edder og galle i øllet.

I sin misére fant de hverandre og gjorde alvor av anbefalingen om å turnere for å skjerpe sine evner. De tre var Nicolass Bore, Igår Råpott og Ragnar Fille.

Nicolass var den av dem som hadde mest penger så han kjøpte inn en oksekjerre som hele truppen kunne nyte godt av.

Siden fikk de skyss med en båt til Lissabom. De turnerte så nordover gjennom landet som kalles Orio til den store by FANUR ved innlandshavet Fanum. Da det led mot vinter igjen dro de sydover langsmed elven Epanaii, gjennom landet som kalles Efanaja til Malimar og den lille skipsverftsbyen MERMEDON:

Her finner vi så igjen våre tre venner. Siden de startet sin turné har de lært at det er fornuftig å pakke sammen og fordufte fra åstedet når forestillingen er over. Festene etterpå har hatt en tendens til å utvikle seg i voldsom retning. De har også utviklet hvert sitt spesialnummer som danner ryggraden i foerestillingene.

Igår Råpott's spesialnummer: Igår tar hodespinn oppå en stor gummiball mens han sjonglerer stålkuler med hender og føtter og synger barviser fra vertshuset "Den Guldne Knarren" i Nybabel (legendarisk sjømannskneipe).

Nicolass Bore's spesialnummer: Nico sykler på stram line med Rufers på hodet. Rufers bjeffer en snag, klatrer ned, balanserer over og uler når Nico avslutter med en sykkelsalto oppi et kar vann.

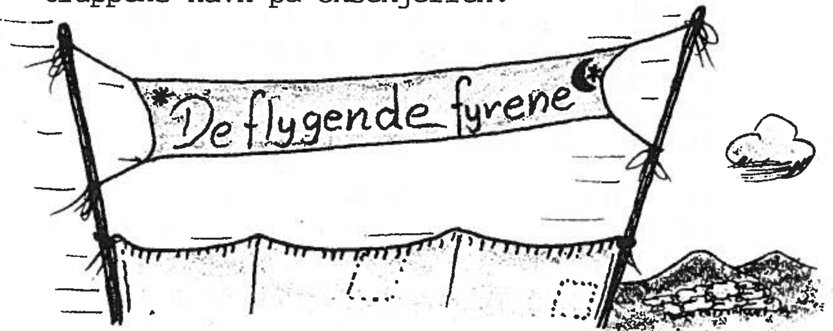
Ragnar Fille's spesialnummer: Fille blåser såpeboler i de underligste fasonger (små og store, runde og firkantede, røkfylte og fargede, osv.) som han sjonglerer med, trer over hodet, lar spinne, danse, synge og formere seg.

I MERMEDON får de god kontakt med han som eier verftet så alle arbeiderene får beskjed om forestillingen. Forestillingn blir en betinget suksess (de lo jo av og til) og innbringer litt penger.. Med dem ut av byen får de to damer som synes at dette er "ih, såå spennende"!

De drar østover fra MERMEDON, langsmed sydkysten av Orio, hvor den dype og rolige Gnodiget-sjøen trenger seg inn som en fet arm fra havet utenfor. Slettelandskapet bølger seg innover fra kysten, kun avbrutt av enkelte saliggjørende skogholt og noen tilfeldige samlinger av gårder.

De to damene forlater dem allerede etter et par dager. Mutte og såre i baken (av gnukkingen på oksekjerren) vender de tilbake til MERMEDON.

Våre glade gjøglere fortsetter mot LISSABOM. På veien monterer de et banner med truppens navn på oksekjerren.

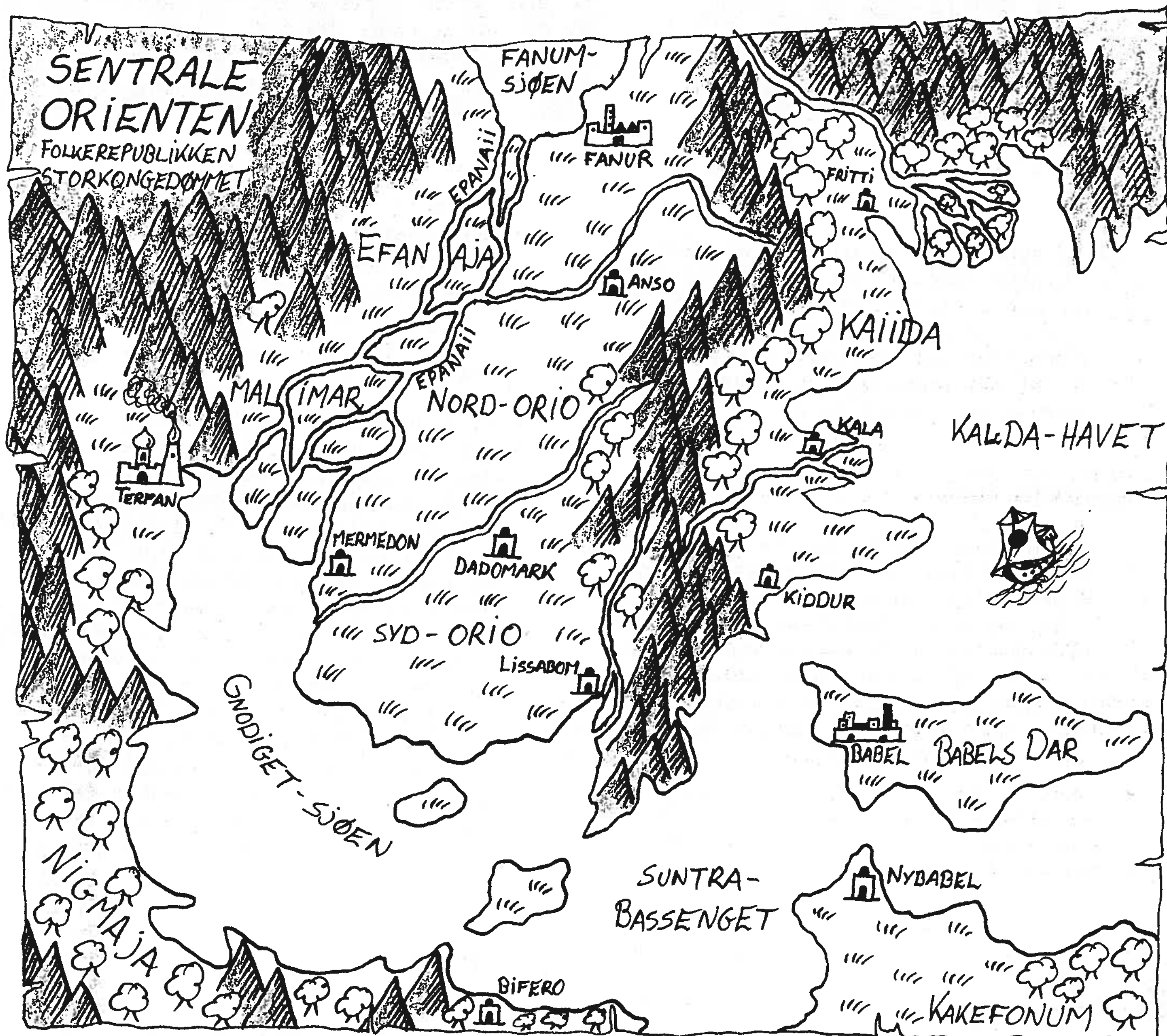


De holder et par forestillinger for noen bønder og får noe mynt på det. Ragnar stikker av med truppens penger. De møter de to "skuespillerene" (man kan ikke kalle seg sirkusartist før man har sertifikat) Fandar Fyke og Fritjof Fisse som slår følge med dem et kort stykke.

Etter en måneds reise fra MERMEDON kommer de til den lille havnebyen LISSABOM igjen. Det har gått omtrent ett år siden de la ut fra denne byen på sin turné. Byen er preget av en ombygging av markedet. Mange arbeidere er importert og holder til i en teltleir ved elven litt utenfor byen.

Igår og Nicolass treffer her Pedro Pillmann (Jon) som nylig er kommet til byen med båt for å prøve sin lykke som turnérende artist. Sammen holder de en forestilling for arbeiderne utenfor byen som blir svært vellykket. Men da arbeiderene har lite penger regner det ikke akkurat over våre venner. Neste dag blir de kontaktet av borgermesteren som gjerne vil at de skal bringe en pakke for ham over fjellene til byen KALA i landet som kalles Kaiida. Han lover dem penger og et anbefalingsbrev i belønning. Dessuten ordner han det slik at truppen får æren av å åpne markedets nye scene neste dag.

Den store åpningen av scenen i LISSABOM går slett ikke bra. Forestillingen er så elendig at da Nico endelig lykkes med noe i det fjerde nummeret avslutter de likegodt det hel og samler inn penger. De tre (Igår/Erlend, Nicolass/Thomas og Pedro/Jon) bestemmer seg så for å dra over fjellene med pakken. De handler inn og setter avgårde.



Igår har også fått tak i en ny gummiball til ublu pris av en omreisende handelsmann; Johan Floss Massus som er reisende i "fantastiske pidredingster og sirkussortiment". Av den samme Johan kjøper de også en utrolig effektiv sårsalve.

Når de kommer opp i fjellene blir Pedro syk og faller nærmest i koma (Jon var ikke med og spilte). Det blir en lang og slitsom overgang. Nesten over møter de to mennesker som er blitt sittende fast i ei lita steinbu på grunn av snøstorm. Disse to skal egentlig til Orio, men snur og følger med våre venner. Når de kommer ned i lavlandet igjen tar maten slutt. Det er ennå fjorten dagers marsj igjen til befolkning så de må livnære seg på gressstuingen til Igår Råpotts bestemor (han husker ikke helt de sentrale delene i tilberedningen). Dette er kraftkost som er den villeste asket verdig. På grunn av diareproblemene blir de én uke forsinket. Den ene av deres nye venner lider en smertefull død (kombinasjonen av gressstuing, krampefremkallende rottesekret og omgang med kameratens giftslanger ble for sterk). Ennå stinkende av halvfordøyd gresstuing kom de så til slutt til byen KALA ved kysten av Kalda-havet.

Den store pakken (et tre meter langt læretui med en diameter på nesten 1 meter) blir levert til riktig adressat og våre venner mottar sin velfortjente belønning.

Her slapper de så av i et par måneders tid og slikker sine sår etter fjellovergangen. Igår studerer med interresse det anbefalingsbrevet de har fått og som han ikke skjønner en stavelse av. FORTSETTES?

ANFALING
Jig. borgmaistaran av Lissiboma
œklerer at Pedro Pilma, Igorr Opot
å Nikolas Bår ær ærlig og god
vener av Kaidas og Sudorios
land.

JONS VERDEN

Jons Verden var en gang en av Phobos' viktigste spalter, så den må selvsagt være med i et jubileumsnummer. Spalten var temmelig egosentrisk, i den forstand at det som stod der var akkurat det undertegnede hadde lyst til å skrive om i øyeblikket.

HVORDAN VINNE...

var en annen viktig spalte i Phobos, som etter hvert ble oppslukt av Jon's verden. Spalten forsvant pga timeout (1 år) og fordi forfatteren hadde sterke prinsipielle motforestillinger mot å skrive om spill han ikke likte. Det blir dessverre ikke noe Hvordan Vinne i Phobos 50. Eller forresten: Hvis det er noen som vil få grunnleggende trening i å gjøre det godt i Britannia, uten forvirrende elementer, er det bare å finne 3 andre personer og sette seg ned og spille Diplomacy...

AVALON

blir mer og mer av en tragedie. Det er lite spill i hyllene, ansatte sies opp, filialer nedlegges, etc. Eventuelle spillimperium-gründere som ligger gjemt i buskene bør satse NÅ.

JON

er også en tragedie. Denne sympatiske unge mannen som tidligere kjøpte mange spill og spilte mye, ser nå ut til å bruke mer tid på jobb og andre ting. Er det 'Live Makt' han driver med?

VÅRT MONARKI

En eks-trønder nevnte forleden at Arcon går samtidig med St. Hans (som vanlig ikke noe problem) og samtidig med signingen av ~~kronp~~ kong Harald i den store kirken i den lille landsbyen rundt den store kirken. Dette kommer visstnok til å få mange trøndere til å holde seg hjemme, sier vår informant!!!??! Er de religiøse?? Er de opptatt av kongefamilien??? Har det noe med lokalpatriotisme å gjøre??? ELLER ER DE BARE KLIN GÆRNE???????????????????

UNITED

er navnet på et fotball-PBM. Jeg er for tiden med i 2 stykker, ett i det svenske Lepanto-4-Ever og ett i det tyske Europa 2000. Det er et ganske enkelt spill hvor man plasserer poeng på spillere på forskjellige områder på banen, og noen matematiske regler for hvor mange skudd man får. Det avhenger av egen styrke og motstanderens disposisjoner. Så trekkes det hvor mange mål det blir ut av det. Spillet er enkelt å spille, men dët er også mulig å bruke en del tid på analyse av strategier, kampresultater etc. Og det er nok finesse-regler (offside, hardt spill, auksjoner m.m.) til at nybegynnere ikke gjør det uforskammet godt...

AIKIDO

er visstnok en kampsport. (KENDO er noe annet.) "Vår mann" i AIKIDO-miljøet er - gjett - gjett - gjett - FEIL!!! barnehageonkel Tomas H. Mørkrid. Og kamptreningen foregår selvsagt på onsdag, samtidig med ARES'møter. Godt gjort, Tomas!

VOLDTEKTER

er farlig populært i ARES-rollespill for tiden. Det ser ut til at de slimete unge herrene A. Ørlyng og E. Miller har satt i gang alle perversitetene som pågår i bakgården på Bjølsen. Og de yngre lar seg rive med. Vi husker fyren som samlet en gjeng, stjal en lastebil, plukket opp en hore, lot alle voldta henne og så slo henne ihjel med balltrær. Og vi husker samme mann i AD&D, da han etter å ha blitt spyttet på av en hore, ganske enkelt hugde hodet av henne og voldtok den nederste delen. Og vi husker Sten Hugo som ble voldtatt av en bande orker. Når blir det slutt på tøvet??

24 timer

Aftenposten Mandag 28. januar 1991



Kim Strandebø (t.v.) og Andreas Ørlyng i Ares, foreningen for simuleringsspill, har rollespill og brettspill som hobby.
(Foto: Geir Arne Amlien)

Eventyrverden i Sarpsborggaten

I en bakgård i Sarpsborggaten på Bjølsen ligger et lite forsamlingshus. Kommer du dit på onsdager, går du inn i en eventyrverden med dverger, monstre, tusser, troll, guder og hellige krigere, gode og onde helter. Der er det lov å leve seg inn i en verden så merkelig, en verden hvor fantasien er eneste begrensning.

– Litt sært, ja. Men vi er ikke sære. Det er bare det at ingen trenger å være sitt kjedelige jeg når de er her, sier Kim Strandebø (18) og Andreas Ørlyng (19). De er begge med i Ares, foreningen for simuleringsspill.

For 15 år siden begynte noen av medlemmene i Anlaria, studentenes science fiction-forening på Blindern, å sysle med rollespill. Det endte med at Ares ble unnfanget i 1981.

– Rollespill og historiske brettspill er fantastisk. Ofte er det folk som er interessert i historie og science fiction som får interesse for dette. Her spiller vi personer, gjenskaper historien – og forandrer den, sier 34-åringen Johannes Berg, en av veteranene i miljøet.

I enden av den avlange loftetasjen sitter seks gutter i gymnasialder. Prest, magiker, tyv, dverg og to krigere er rollene. De spiller Dudgeons & Dragons for viderekomne – et spill det er umulig å forstå for uinnvidde. Men ingen av karakterene kan vinne, så mye forstår vi. Og handlingen? Den er lagt til en middelalderverden med krig og vold.

Åtte millioner

– Spillet er solgt i åtte millioner eksemplarer, advanced-utgaven i tre millioner. Rollespill og brettspill har kommet som en kjempebølge også her i Norge. Men interessen har kanskje begynt å kjølne litt i det siste. Ares har vært oppe i 60 medlemmer, i år regner vi med mellom 20 og 25 aktive. Men mange av dem som var med i Ares før, har startet egne klubber der de bor, forteller Kim.

Rollene som spilles i det lille huset på Bjølsen, er mange ganger grusomme, men like ofte er hovedpersonen god.

– Vi kan være hellige krigere og korsfarere, og personen skal da være snill og god – og til og med gi nåde til monstre. Andre ganger spiller vi en snikmorder, som helst dreper bakfra og bruker gift. Jeg leser mye ved siden av å spille. Forfatteren Tolkien er bra. Han skriver om det godes kamp mot det onde. Også nordisk og gresk mytologi er spennende lesestoff.

Den andre enden av lokalet blir efterhvert en banan-republikk. Der er Johannes spilleleder. Deltagerne lever seg inn i rollen som lederen i en junta. Vinneren er den som har mest mulig penger på en konto i Sveits når det blir revolusjon.

Spesielt dyre er ikke de fantastiske fornøyelsene på Bjølsen. For 70 kroner året, i tillegg til fem kroner hver spillekveld, får du både gratis saft og medlemsbladet Phobos.

Geir Arne Amlien

OVENSTÅENDE er altså det siste innslaget i rekken med presseomtaler av spillhobbyen + visse kommersialister. Som så ofte før har AFTENPOSTEN-journalisten liten innsikt i den særpregede virksomheten han skriver om. Selv om visse trekk ved beskrivelsen av virksomheten til Ares bærer preg av moralistisk nedlatenhet, må nok dette ellers kalles en ganske positiv avisomtale. Her forsøker vedkommende i det minste ikke å skjule sin uvitenhet... Så lenge vi driver med en såpass spesiell hobby, er det nok uunngåelig at vi er "godt stoff" en gang iblant. Det får man bare finne seg i, uansett om man er PR-kåt eller ikke. God gratisreklame blir det ihvertfall som oftest.

I NORD SPILLERE I SØR ?????

Gratulerer med nr 50 av Phobos! I siste nummer var det en oppfording til å komme med innlegg også fra oss bosatt i den lille byen med den store kirken. Siden jeg har kontinuerlig dårlig samvittighet for ikke å ha bidrat til Phobos, mens Jon [redacted] og Thomas Mørkrid stadig har skrevet til Hexagon-Nytt tenkte jeg at det var på tide å slå til. Og siden det er et innlegg til et jubiluemsnummer skrevet av et Hexagon-medlem, hva passer da bedre enn et lite tilbakeblikk på forholdet mellom Hexagon og Ares, inkludert spillblad, kongresser og personlige feider?

Det eksisterer strengt tatt bare to spillklubber i Norge, Ares og Hexagon. Jeg vet at dette er en blodig fornærmelse mot Viking Gamers i Bodø og det som måtte være av andre spillklubber rundt omkring i vårt langstrakte land, men likevel. (Jeg vet også at det finnes to fraksjoner av Ares for tiden, det burde dere snarest gjøre noe med. Jeg tror spillmiljøet i Oslo ville tjene på å ha en sterk klubb.) Men likevel, det er bare Hexagon og Ares som er såpass sterke at man kan være sikker på at de overlever på litt sikt, og som har noe som ligner tradisjoner. De er også de to eldste klubbene i Norge, vel med Ares som den eldste.

Derfor har disse klubbene naturlig nok voktet litt på hverandre. Hexagon og Ares har vært de naturlige opponentene i en evig tvekamp. Hvilken klubb er best? Hvilken klubb er størst? Hvilken klubb spiller de beste spillene? Hvilken klubb har den beste avisen?

For to til et og et halvt år siden var antagelig motsettningene på en topp. Det ble skrevet innlegg i de forskjellige klubbavisene om at en person nå har ødelagt den andre klubben, at den andre klubben bare var speidere (i klart negativ betydning). Utfordinger ble gitt i spill på kongresser osv. De som følte seg angrepet ga naturligvis svar på tiltale og konflikten økte. Dersom man i dag leser referatene fra Hexcon-89 i henholdsvis Phobos og Hexagon-Nytt kan man lure på om skribentene har vært på samme kongress. Så sluttet det hele, akkurat hvordan vet jeg ikke, like lite som jeg kan gi en forklaring på hvorfor konflikten oppstod. (I Trondheim mener vi selvfølgelig at det var Ares som startet. Jeg antar at man har et annet syn i Oslo.) Pr i dag lever man fredelig med hverandre, deltar på de samme kongressen (Gothcon, Arcon og HexCon) og prater hyggelig sammen stort sett. Var det hele bare vrøvl? Er det ingen andre forskjeller på Hexagon og Ares enn at vi bor i en liten by midt i landet med en stor kirke, mens Ares bor i en stor by sørpå med masse korrupte kommunepolitikere?

I og for seg kan det være nok til å gi grunnlag for konflikter, men jeg tror nok at forskjellene er litt større. Jeg tror at det er forskjellige spillkulturer i Ares og Hexagon, og at det var naturlig (om enn kanskje tåpelig) at det var en konflikt mellom Hexagon og Ares. Vi er nemlig forskjellige på flere vis.

For det første er det forskjellig alderssammensetning i Ares og Hexagon. Vår 16års aldersgrense er gammel og står meget sterkt i klubben. (Vi har også alltid hatt noen få kvinnelige spillere, der har Ares misset totalt. Noen av dem har vært innom Ares, men ikke funnet seg til rette. Dette med kvinnelige spillere er ellers noe vi burde gjøre noe med i fellesskap for å få fler.) I Ares er det ingen slik aldersgrense og det har gitt Ares et snev av å være barnehage. I alle fall føles det slik de gangene (det er en stund siden) jeg har vært innom. Barnehager er det for lite av her i landet, så sånn sett er det ikke noe galt i det, men jeg vil på en spillklubb og ikke en barnehage når jeg drar på Ares. Hexagon har alltid hatt et sterkt innslag av studenter som Ares har manglet. På den andre siden, plutselig dukker det opp en haug med Oslo folk som både er

brukbare spillere og tørre bak ørene, hvor kommer de fra? Har de vokst opp fra barnehagen? I så tilfelle er det kanskje en fordel at noen er barnehageonkler (Også andre enn du Thomas), slik at barna lærer noe. Er du spiller og under 16 år i Trondheim, vel synd for deg. Hexagon tar i alle fall ikke i mot deg.

For det andre har man nok litt andre holdninger til organisasjon i Hexagon enn i Ares. Ares er en gjeng med anarkister. Hexagon har et aldri så lite snev av "Ordnung muss sein" over seg. Jeg er sterk tilhenger av det selv, jeg mener det må til skal vi ha en sterk spillklubb, men slik ser man ikke på det i Oslo. I Hexagon øker man glatt medlemskontigenten til 550 kr i året for å betale husleia, i Oslo har man lavere husleie, men problemer med vaskelista. (I alle fall i følge Phobos.) Hva er best? Det er vel en smakssak, selvom jeg selvfølgelig mener at Ares burde få litt orden på seg.

Et klart eksempel på forskjellene var Arcon i 89, hvor Hexagon arrangerte Warhammer turnering. Jeg, som en av arrangørene, hadde fått løfte om 4 GMer fra Oslo. Pluss noen fra Hexagon. Hexagonerne kom, men kun en fra Oslo. Til gjengjeld dukket det opp to personer som tok scenarioet på sparket, men da hadde min organisering brutt sammen, og jeg sprang rundt og lette etter en kopimaskin til å kopiere scenarioet til de nye GMene. Turnering ble det nå.

Hexcon og Arcon er vel også eksempler på forskjellen mellom Hexagon og Arcon. Mens Arcon er en blåkopi av andre con i Sverige og Danmark arrangerer. Hexcon er karakterisert som en hovedturnering med en middag. I alle fall er det ingen som arrangerer en slik kongress som Hexcon, på godt og vondt. Vi får det til å gå rundt, men det var ikke gøy å måtte forklare slitne spillere fra Oslo at vi egentlig ikke hadde noe tilbud til dem når de kom så sent. Arcon på sin side har blitt et profft arrangement, men det er jo sååååå standard. Vær litt kreative da gutter! Vi endrer Hexcon kraftig i år, bare spør Egil og Tord.

Vi spiller andre spill også. Ikke så mye rollespill, der er det mye det samme. Bort sett i fra at sagaer med egenuntviklede systemer står mye sterkere i Hexagon enn i Ares. (Jeg deltar i 4 sagaer med 4 forskjellige system utviklet av 4 personer i hexagon for tiden.) Men det er stor forskjell på brettspillene.

I Ares spiller man mye mer rene krigsspill enn i Hexagon. Axis & Allies, World in Flames, 3rd Reich osv er tydeligvis populære i Ares. Defcon er jo et ypperlig eksempel på krigsspills popularitet i Oslo. Ikke så i Hexagon. Brittania, Junta, 1830 står mye sterkere her. Det ene unntaket på krigsspill er også rimelig klart, i Hexagon spiller man ASL. Det gjør dere ikke i Ares, Geir Ålberg holder ikke. (Og vær så vennlig, ikke fortell oss som jeg har hørt to ganger før at Geir slo vår beste ASL-spiller den gangen han spilte. Han slo Harald T en gang, men har siden tapt i Gøteborg, Oslo og Trondheim mot andre hexagonere. Dette er ikke nevnt for å rakke ned på Geir, han er en god ASL-spiller og hans turneringsarrangement i Oslo var veldig bra. Men vi er best i ASL.)

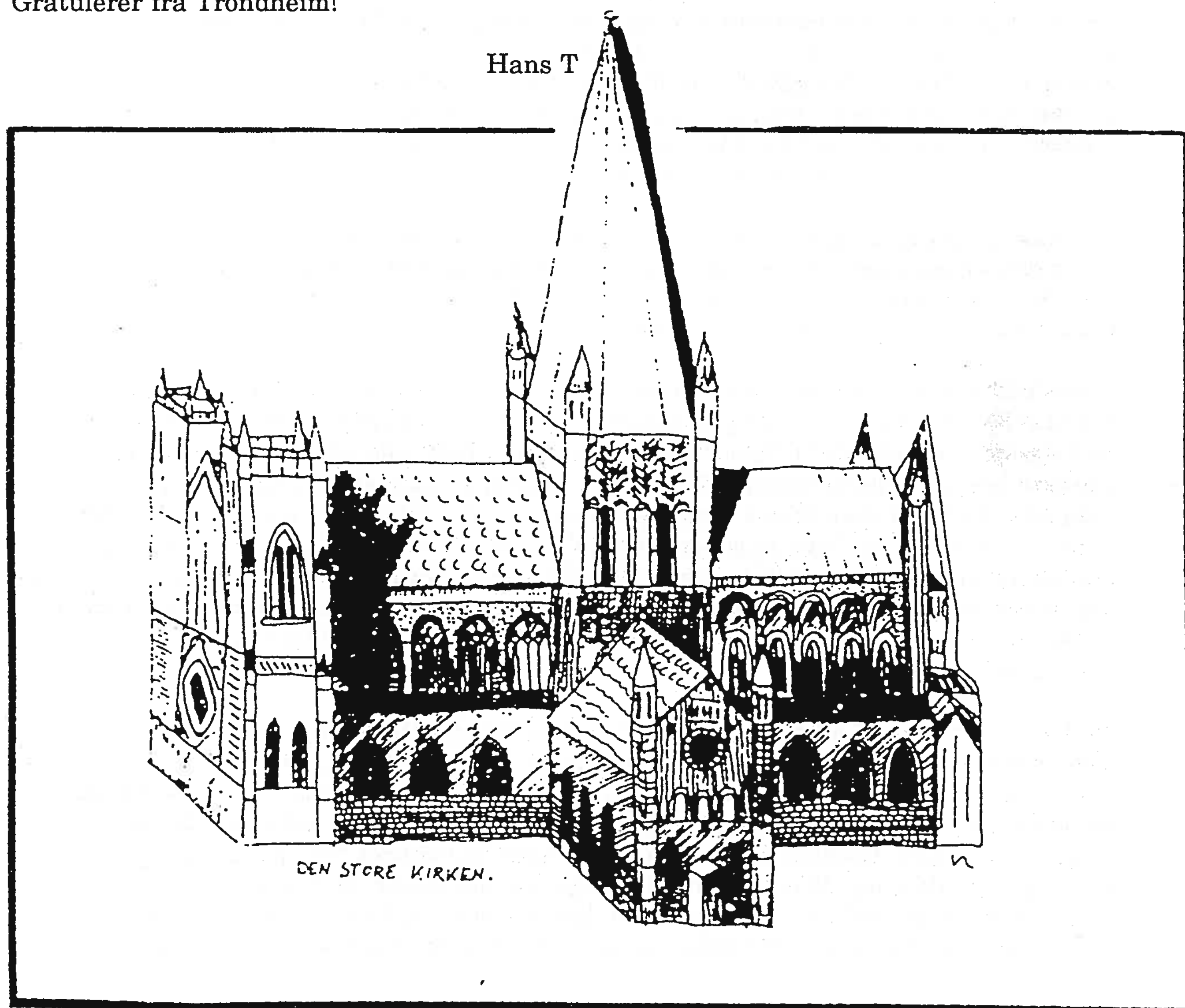
Og her kommer vi ad omveier til sakens kjerne. Mye av striden har stått om hvem som er best. Det er oss i Hexagon og dere i Ares. (Eller omvendt.) Det gode mot det onde. Tvekampens retorikk er nådeløs. Er du ikke med oss er du mot oss. Diskusjonen om hvem som er best av Ares og Hexagon har rast i lang tid. Vi måler styrke på kongresser, Arcon, Gothcon og Hexcon. Hvem som har vunnet flest ganger og grundigst vet ikke jeg. Ikke gidder jeg krangle om det heller. Men krangelen har rast, jeg er redd jeg har deltatt i den også. Den har gitt seg utrykk i alt fra T-skjorter til nidinnlegg i spillbladene. Men saken er vel at vi er så forskjellige at sammenligninger

om hvem som er best egentlig blir som å sammenligne hvem som er best av Koss og Langli- De driver begge med idrett, men ellers er de lite sammenlignbare.

Det samme er vel tilfellet med Hexagon-Nytt og Phobos. (Dere har nok et litt bedre navn enn oss, men Hexagon-Nytt er nå innarbeidet nå.) Hexagon-Nytt kommer ut med 6 nr i året, Phobos anne hver uke. Dere har jo passert oss i antall nr (dere kommer til 100 før vi kommer til 50 med den eksisterende utgivelsestakten), men i antall sider er det en annen sak. Og ærlig talt, å bruke 2 av 4 sider til å kopiere brosjyren fra Gothocon er muligens informativt, men ikke særlig imponerende hva innhold anngår. Jeg synes vel dette innlegget også demonstrerer dette godt, 3 A4 sider er helt normalt for et innlegg i Hexagon-Nytt, men i Phobos ville jeg ha doblet nummeret normalt med et slikt innlegg. (Jeg håper jeg ikke gjør det i et jubiluemsnummer.) På den andre siden, Phobos kommer ofte.

Der står vi i dag. Vi spiller både i Ares og i Hexagon, men noe forskjellige spill. Vi arrangerer kongresser, men svært forskjellige sådanne. Vi lager T-skjorter (med høy frekvens i Oslo, den siste var bra, men 89 T-skjorten var bare teit) for å vise hvem vi er. Vi samarbeider ikke for mye, kanskje har vi ikke noe å samarbeide om, men jeg tror nok at vi med hell kunne grave gamle stridsøkser dypt ned (Dere har vel fremdeles noen hull igjen i Oslo?) og begynne å samarbiede. F.eks om en norsk spillforening. Om rekrutering. Om Pr. Om ...... Mulighetene er legio. Det er spillere både i Oslo og Trondheim. Begge utgir spillblad, i Oslo har de nå kommet til nr 50. Gratulerer fra Trondheim!

Hans T



Mr. Nesøen's gjengivelse av den kjente domen i Nidaros

EX-MATERIALFORVALTER- I VERDENEN?

Ny MATERIALFORVALTER

Ares har nå (forlengst) fått ny materialforvalter. Dette har ført til en drastisk nedgang i klubbens standard og fremmøtet på klubbkveldene. Når man en sjelden gang er der kan man bivåne spill som sligger strødd sutover sammen med resten av søppelet. Vi i denne spalten husker med vemod den tiden da Tomas H.Mørkrid var materialforvalter i klubben. Det var gode tider.

SPILLVERKSTED !!!

Helgen den 15, 16 og 17.mars vil det bli arrangert et spillverksted på Røros for de som meldte sin interresse på Hexcon -90. Det ble holdt et møte for interreserte på denne kongressen hvor man konkluderte med at interressen var til stede. Takket være Tomas H. Mørkrid aldri sviktende entusiasme er dette arrangementet nå i ferd med å bli en realitet. Sannsynligvis vil det kome referat fra evenementet i et senere PHOBOS. Planene foreligger for at det skal bli laget et spill på dette verkstedet så kansje vil det bli mulig å få prøvd et nytt og grensesprengende norsk spill i slutten av mars.

ET VELLYKKET BESØK

En delegat fra spillklubben Brave Cowards i Brønnøysund besøkte Oslo i vinterferien og benyttet anledningen til å stikke innom kjelleren på Blindern og spillklubben Ares på Bjølsen. På Blindern fikk han hektet seg på vinneren av Diplomacy og lærte svært mye av det.

På Ares fikk han spilt fabuleringspillet SIRKUS og var svært begeistret.

Han uttalte før avreisen at han var svært fornøyd med besøket og at han nå vendte tilbake til Brønnøysund med forøkede kunnskaper og ny inspirasjon.

Han takket spesielt Tomas H.Mørkrid for hans velvillighet under besøket.

SPILLFOREDRAG I TRONDHEIM?

Det ryktes at spillklubbene Hexcon og Brave Cowards planlegger å invitere den allestedsnærværende Tomas H.Mørkrid til Trondheim.

Den dyktige Tomas H.Mørkrid skal ha sagt seg villig til å holde et spesielt MUU-lederkurs samt å foredra over temaene "Hvordan lage spill", "Rollespill" og "Hvordan være en god spilleder".

Vi gratulerer disse spillklubbene med deres heldige kupp og tror med dette at vi kan spå en kvalitetshevning på spillmiljøet i Midt-Norge.

(meldingen er ubekreftet)

NYTT FANTASTISK SPILL

Det meldes fra pålitelig hold at nok et fantastisk fabuleringspill er i ferd med å se dagens lys i FABELFABRIKKENS lokaler på Bjølsen. En av deres dyktigste medarbeidere sies å arbeide med en idé som har fått det foreløpige navnet "MORGENLANDET"

Det sies å være et grensesprengende enkelt system lagt til en stimulerende verden gjennomsyret av okkulte krefter.

Fabelfabrikkens myndige (men redelige) PR-direktør Tomas H.Mørkrid uttaler til denne spalten at "landet ligger der, vi mangler bare systemet".

Kjenner vi Fabelfabrikkens produksjonsstab rett vil dette si at spillet snart er klart.

HAR DU HØRT OM MUU?

Nå har du sjansen! Norges mest kreative og produktive spilldesigner er i gang igjen. Han kunngjør det nå vil være mulig å få kjøpt fabuleringspillene "VERDEN ER EN OPPVARMET SUPPESKÅL", "SIRKUS", "PERVO" og "M U U".

Du som er interresert i opplæring og kjøp av disse spillene må selv kontakte FABELFABRIKKENS dynamiske salgsdirektør Tomas H.Mørkrid (tlf: 02.237104)

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

12 ÅR MED AD&D

Med sine 12 år formoder undertegnede at den såkalte "Bjørn, Geir og Trond" kampanjen ikke bare er Norges eldste, men også en av verdens eldste AD&D kampanjer. Kampanjen har endret karakter underveis, nye spillere er kommet til og spillere har forsvunnet. Til tross for alle forandringer lever imidlertid kampanjen i beste velgående. Faktisk har det vel vært både mer regelmessig og oftere spilling i den senere tiden enn det har vært på lang tid.

BEGYNNELSEN - CAERDAGDE OG TRIAS

Kampanjens første og lenge eneste DM var Bjørn Vermo. De første gangene det ble spillt manglet både han og vi mange av de hjelpemidler som idag blir sett på som en selvfølge. Bjørn manglet DMG og ingen av oss spillere hadde noen PH. Bjørn mikset Basic D&D med AD&D og mikset inn litt materiale han hadde fått tak i fra Judges Guild. Det hele fungerte utmerket. Spillere i begynnelsen var Johannes H. Berg, Gunnar Norby, Geir Aaslid og Trond Jansen. Flere andre kom til ganske snart. Slik som Erik Augustson, Edvard Løkketangen m.fl.
Den første turen gikk fra Trias - landsbyen hvor alle bodde - til den mystiske og farlige borgen Caerdagde. Vårt første møte med en hard og brutal verden kom i form av den etterhvert fryktede og hatede ferjemannen. Ikke viste han den behørige respekt vi mente vi hadde krav på, men han kom også med et helt urimelig og sinnsykt krav på opptil flere cp for å frakte oss over til den andre siden av elven. Hoderystene gikk vi til slutt med på kravet. Mannen kunne jo være farlig? Etter dette rystende og potensielt farlige møte trasket vi videre med flakkende blikk og det lønnlige håp om



at noen i verden snart oppfant nervetabletter. Heldigvis for de bolde eventyrere så skjedde det ikke flere opprivende hendelser på veien til Caerdagde. Vel fremme oppsto et problem vi ikke hadde tenkt på. Hvordan skulle vi komme inn i borgen? Glorfindel, kriger og magiker, mente å vite hvordan. Med sitt mektige tohåndssverd hogg han løs på porten til sverdet var ødelagt. Til slutt og etter mange prøvelser og banebrytende tankearbeid klatret vi over muren. Fra toppen av muren så vi en annen port som sto åpen (vi tenkte aldri på å kikke rundt hjørnet når vi sto utenfor). Vel innfor murene var nå neste problem å komme inn i bygningen(e). Dette gikk ganske greit, noe som nok skyldes opptil flere ulåste dører. Der møtte vi våre første monstre. Først mange eventyr senere visste vi at det vi hadde støtt på var Kobolder.
Spillet stoppet her opp en stund pga hatske angrep fra spillerne mot DM-Bjørn. Vi syntes alle han var fryktelig urettferdig som lot oss støte på så forferdelige monstre på vår første tur. Siden Bjørn vanskelig kunne fortelle oss



hvor ufarlige disse monstrene egentlig var hadde han jo ikke noe godt forsvar. Et godt eksempel på hvorfor spillere bør tenke seg om opptil flere ganger før de begynner å krangle med DM. Nåvel, ansikt til ansikt med så blodtørstige uhyrer har bolde eventyrere bare en ting å gjøre. Stikke av. Vi løp hjem til Trias (vi løp hele natten) og slik sluttet da første eventyr. 0 skatter, 0 drepte monstre, men vi hadde da berget livet.
Etterhvert ble det jo flere eventyr, og vi var svært stolte da vi drepte vårt første monster. Etter hvert fant vi også skatter. Men vi var alltid blakke. På et eventyr kom det et seriøst forslag om å ta med dører og selge de som ved i Trias. Forslaget ble nedstemt under henvisning til at eventyrernes rykte som noble og høyerestående individer kunne bli skadelidende. Vår første svindel ble gjennomført med glans. Vi fant 30 sammenrullede pergamenter som en eller annen tosk hadde rablet ned noe uleselig tull på. Kjøpmannen i Trias (den idioten) gikk med på å kjøpe alle 30 for 1 GP stykket. Han virket svært nervøs og hadde et flakkende blikk mens handelen pågikk. Kanskje ante han at han var i ferd med å bli lurt? Vi (smarte som vi var) sørget for å få handelen avsluttet kjappere enn raskt og løp til skogs for å gjemme oss. I en periode på flere måneder etter dette beveget vi oss inn og ut av Trias kun etter mørkets frembrudd - for ikke å bli stoppet/gjenkjent av kjøpmannen (den imbesile godfjotten) som jo på dette tidspunktet nødvendigvis måtte skjønne at han var blitt lurt. Imidlertid, noen lærer aldri. Til tross for at vi senere fikk mye med ham å gjøre nevnte han aldri denne episoden med et ord.
Eventyrerne svindlet også hverandre. Berømt er episoden hvor Andros, masse muskler og IQ på størrelse med skonummeret (han hadde små føtter), ble lurt til å kjøpe et drageegg. Han ruget det selv ut i stallen i Trias, og ble den (nesten) lykkelige far til en liten Kobold. Imdilertid, som det står i skriftrullene; "Salige er de enfoldige, for de kan ikke lese". Andros tok en grusom hevn en gang vi kom inn i et rom med en forbannelse risset inn i veggen. Som den eneste som var for dum til å ha lært å lese var han den eneste som ikke ble "cursed". Penger var og forble svært lenge et stort problem. Vi hadde alle (ihvertfall nesten alle) en umåtelig trang til stor rikdom og gjerne litt ære på kjøpet. Drogo (den sleipe lille tjuvraden av en hobbit - spillt av den like sleipe

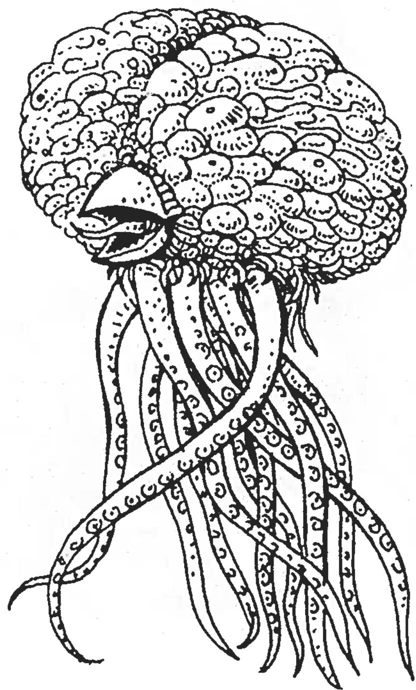


og på den tid like (l)ille Edvard Løkketangen) som følte en sterk trang til å eie mye av et eller annet kjøpte 2000 fakler - det eneste som var så billig at han kunne kjøpe mye av det - som han puttet i ryggsekken og hadde med på hver tur. Så på en tur da Bjørn med mistro i røsten skeptisk undret seg på om vi hadde flere fakler med oss og vi med uskyld i røsten henviste til Drogos ryggsekk, så ble det bråk. Ca ti min.

etter nevnte replikkveksling fikk vi utdelt raskt konstruerte kort for å føre regnskap med "encumbrance". Drogo stakkars, ja han måtte grave ned faklene sine ute i skogen.

VERDEN BLIR STØRRE

Etterhvert ble Bjørn lei av bare å være spilleder. Så Geir Aaslid og Trond Jansen tok på seg å være spilledere de også. På denne måten fikk spillederne også anledning til i det minste å spille 2 av 3 turer som spillere. Det siste året har kampanjen blitt utvidet med enda en spilleder, nemlig Øystein Arnesen. Men dette siste er å foregripe begivenhetenes gang. La oss gå en del år tilbake i tiden. Hos Geir fant mange av de første eventyrene sted ute i naturen. En litt uvanlig måte å spille på for de fleste av oss. Så det ble nokså mye rot før vi etthvert fikk litt mer tak på det. Herostratisk berømt er en av de aller første (hvis det ikke var den første) turene i "Geirs verden". Umiddelbart etter ankomsten (via en "gate") ble vi angrepet av en Grell. Tre(3) karakterer ble



drept. Den største massenedslaktning av PC'er i kampanjens historie. Etter dette ble det sett på som utslag av ekstremt dårlig smak å spøke med ordspill slik som f.eks: "Dette rommet er malt i grelle farger" eller " det er en grell belysning her". Etter hvert som tiden har gått har vi nok fått et noe mer avslappet forhold til ordet GRELL. De fleste av oss kan idag faktisk høre ordet uten å få svettetokter og anfall av ekstrem feighet.
Hos Trond fant mange av de første eventyrene sted i et stort hulekompleks. Det var (selvfølgelig) oppringelig bygget av dverger, men nå forlatt - ihvertfall av dvergene. Stedet het (selvfølgelig) Moria (et mer originalt navn skal man lete lenge etter). Stedet var komplett med bl.a. krokodiller, ond trollmann med arr på desperat leting etter mystisk ring, sverd i sten, gravplasser o.l. Når de ikke slåss drev de bl.a. byttehandel med bytterotter (du er vel kultivert og har lest Donald?) og Kobolder.



DET BLIR MANGE VERDENER

I den senere tid har skjedd svært mange forandringer. Bjørn har utvidet spillingen i sin verden til også å gjelde andre kontinenter. Geir, Øystein og Trond har laget sin verden - alle knyttet til Bjørns verden med magiske "gater" o.l. AD&D 2. edition regler har blitt delvis innført. En av de kanskje virkelig følbare forandringer er at hele pengesystemet er blitt radikalt forandret. Etter det nye systemet så tilsvarer en ny gullmynt ca 40 gamle. Det nye systemet virker på alle måter mer realistisk enn det gamle. Det er også utvilsomt mer morsomt å spille med.
Måten å spille på er også blitt noe forandret. De fleste eventyr er fortsatt av den gamle typen med skatter, monstre, feller

osv. Men nå legges det også vekt på andre ting. Geir Aaslids Guderian forsøker å etablere seg på det tidligere nevnte nye kontinentet som Bjørn har åpnet for spilling i sin verden. Det samme har også Trond Jansens Glorfindel. I Geirs verden har Tronds Dagh begynt å etablere seg i en liten dal oppe i fjellene. Flere vil nok forsøke å etablere seg etterhvert. Det blir under spillingen også lagt mer vekt på handel osv. enn tidligere. Et stort problem nå er pengemangel. Det hjelper ikke stort å finne en verdifull juvel, magisk gjenstand e.l. hvis ingen har penger nok til å kjøpe gjenstanden. Som følge av dette - og det faktum at vi stadig har behov for penger, særlig de som prøver å etablere seg - gir handel et kjærkomment tilskudd til en alltid slunken kasse.
Man har også rukket to eventyr i Øystein Arnesens verden. Dette siste tilskuddet til det som vel heretter vil hete "Bjørn, Geir, Trond og Øystein kampanjen, føyer seg pent inn i rekken av kampanje-verdener. De to eventyrene som har vært til nå har vært av den mest vanlige typen for denne kampanjen. Vi har både slåss med Drower og



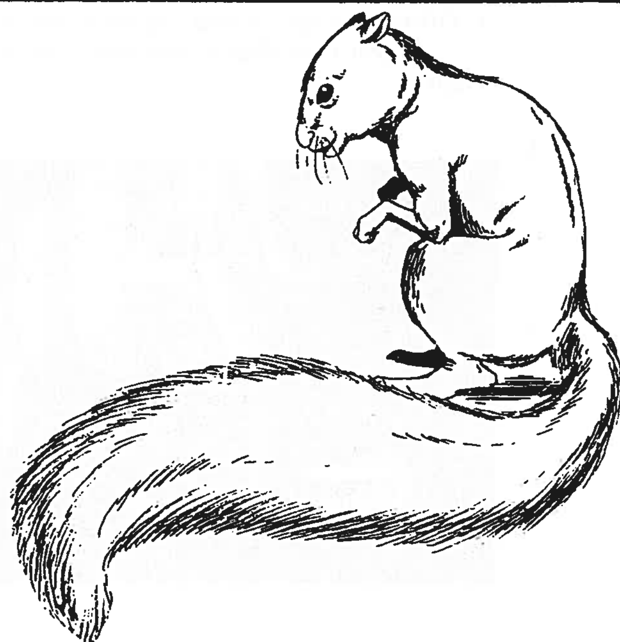
hjulpet til med å skaffe til veie gjenstander som på mystisk hadde forsvunnet. Dette siste satte de høye herrer i Det Store Keiser-riket stor pris på, venner hoyt, på strå får man aldri for mange av.

KRANGEL

Ingen langvarig kampanje uten krangler, regeldiskusjoner o.l. En gang brukte vi 6 timer (nesten en hel søndag) på å diskutere skattefordeling. Da vi skulle ta avgjørelsen om hvilket forslag til skattefordeling som vi skulle be-nytte (ved avstemming) fant vi ut at vi ikke hadde regler for hvor-dan avstemninger skulle foretas. Hadde alle en stemme? Hadde man like mange stemmer som antall levels osv osv. Vi ga opp hele greia og begynte å spille istedet. Den store krangelen i øyeblikket er mellom Tarkon(Bjørn), Shoogar (Bjørn), Lemminkainen(Helge Nesøen) på den ene siden og Glorfindel(Trond) og Dagh(Trond) på den andre siden. Uenigheten dreier seg om gjenstander velegnet for transport og hva slike tjenester som nevnte gjenstander er i stand til å yte bør koste.

Kampanjen store styrke gjennom alle år har vært flere: Noen lange pauser til tross, det har alltid kommet et nytt eventyr før eller siden. Spillerne har kunnet bruke de samme karakterene hos forskjel-lige spilledere. Det er en ramme rundt de forskjellige eventyrene, slik at det ikke bare blir isoler-te eventyr men en helhet. La oss håpe kampanjen vil leve minst 12 år til.

Trond Jansen

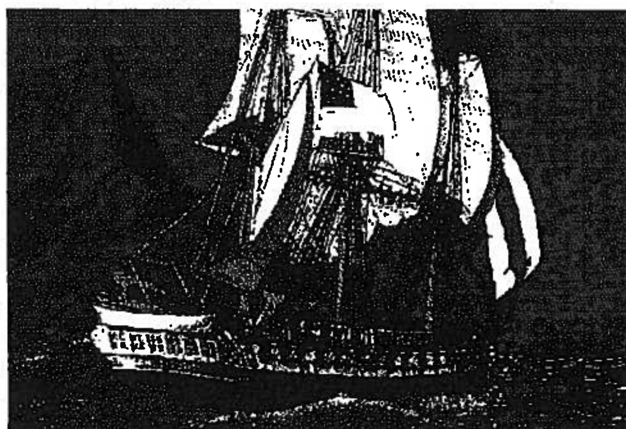


For å motbevise beskyldningene om at Phobos bare trykker tegninger av monstre og stygge dyr viser vi her en tegning av et ekorn.

Mine erfaringer angående Rollespill.

Av Helge Nesøen

Rollespill blir som oftest spilt med 2—6 spillere og en spill—leder. Dette er et spill der man simulerer rollepersoner (karakterer) i simulerte miljøer. Disse karakterene er konstruerte personer, med positive og negative egenskaper. Egenskapene blir konstruert når man begynner, og delvis underveis i spillet. En karakter kan sammenlignes med en rolle i et teaterstykke, men den skal improviseres underveis i spillet. Man skal altså lage en samtale med de andre deltagerne utfra sin karakters forutsetninger. I tilegg skal man snakke med de karakterene som spilleder spiller (NonPlayingCharacter), og man skal reagere på ting som skjer i spillet. Man forestiller seg altså at ting skjer rundt karakteren, og disse tingene skal spilleren reagere på med sin karakter. Hendelsene blir styrt av spillederen. Han styrer alle NPC'ene, og han skal simulere det miljøet han har valgt ut. Disse miljøene kan man kjøpe, eller man kan lage dem selv. De man kjøper er som oftest kompakte hefter med kart og bakgrunnsinformasjon. Hvilken bakgrunn man velger er avhengig av hvilket miljø man vil simulere. Man kan få miljøer fra James Bond, Lowecraft, Tolkien, Science Fiction og diverse avgreninger av disse. De fleste av disse miljøene bruker forskjellige regler for å simulere hendelser. En del av disse regelsettene gjør det lettere for deltagerne å spille sin karakter, ved en detaljert liste over hva personen kan gjøre. I Advanced Dungeons&Dragons kan en karakter gjøre svært lite utenfor sitt eget yrke. En kriger kan altså ikke gjøre stort annet enn å krige ol. I f.eks. Runequest kan alle gjøre alt, men hva man er flink til avhenger av yrke. En kriger kan altså klatre i trær, lage mat, dirke låser ol, men han er ikke særlig flink til dette.



I tilegg til rene ferdigheter kan man i visse systemer velge svakheter. Disse kan være vannskrekk, redsel for mus ol. Man kan også være avhengig av alkohol og/eller narkotiske stoffer. Disse kan være svært morsomme å spille, ettersom personen med disse svakhetene som oftest vil prøve å skjule sine laster, samtidig som de må ha sin daglige dose. I James Bond—spillet kan man også være gambler, spesiellt pengegrisk ol. Det er her selve rollespillet kommer inn. Hvordan karakteren reagerer på disse problemene er helt opp til spilleren, og her fins det mange individuelle tolkninger. Man skal også være konsekvent i sine reaksjoner. En person som i en kritisk situasjon er helt kald og rolig, vil ikke i et annet tilfelle hysterisk bryte sammen skrikende på gulvet. Dette er ganske viktig, og i de

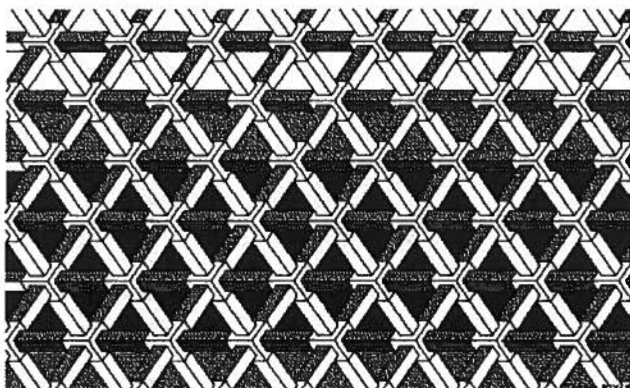


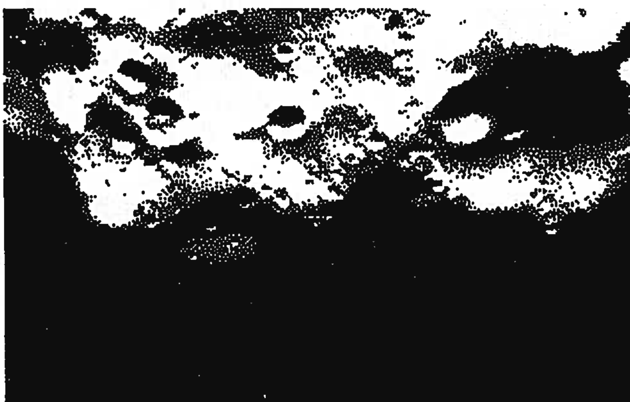
fleste regelsystemer er det lagt inn regulerende faktorer for å oppnå dette. I f.eks. AD&D har man noe som heter alignment. Dette viser hvordan personen skal spilles, og setter alle i en av ni båser. Disse båsene varierer mellom helgenaktig til demonisk. Spekteret er altså svært vidt, for vidt vil jeg si. En person som er så stereotyp som en AD&D karakter vil ikke kunne leve sammen med andre. Den "alignment" som kunne passe på de fleste er "True Neutral" med små variasjoner. I Runequest simulerer man kampen mellom kaos og orden. Karakterene er som oftest representanter for diverse relgiøse kulter på ordenssiden. En kaosgruppe ville antageligvis begynne å krangle med hverandre i løp av de første 10 minuttene av spillet. Man vil etter å ha spilt en stund oppdage at det er vanskelig å spille sin karakter konsekvent, og ut fra de forutsetninger som er satt. Man overhører en samtale mellom spilleder og en av de andre spillerne, der den andre spillerens karakter skal stjele noe fra din karakter. Da skal man i teorien tenke som om man ikke hadde hørt noe som helst, og dette er svært vanskelig, viser det seg. Et annet problem er blanding av sin egen og karakterens mening om ting. En gang jeg spilte med noen venner kom min karakter i krangel med en annen karakter. Midt i krangelen begynner han som spilte den andre karakteren å trekke inn at jeg hadde kommet mye for sent til spillingene i det siste og ellers kom med masse han hadde å klage på om min person.

Da har man ikke skjønt så mye.

I Norge kan man dele inn rollespillingen i to grupper. Den ene er de som liker best rollespilling mellom personer, og den andre er de som liker å løse problemer som spillederen legger opp til. Som oftest er rollespilling en kombinasjon av disse, men i Sverige oppdaget jeg at man faktisk kunne vinne en rollespilturnering uten å forlate vertshuset der man begynte. Dette må da skje ved at karakterene spiller svært godt rollespill seg i mellom. De fleste turneringer her hjemme heller mer mot å gjøre riktige ting i rett øyeblikk. Denne trenden kommer fra Bjørn Vermo's kampanje, som mange av rollespillere i Oslo—området har begynt sin karrière i. Mange av spillerne i den kampanjen er krigsspillere, og det viser seg ved deres måte å spille på. Målet til de fleste spillerne er å bli så tøff som mulig, og AD&D gir rike muligheter til dette. Rollespillmessig har det blitt bedre der også; etter at Guderian fikk sitt baroni har han fått rikelig anledning til å rollespille fester hos nabo—orkestammene.

En siste oppfordring til alle rollespillere i Norge: Gjør deres beste til å lage så fargerike karakterer som mulig, og tenk hele tiden som den personen dere rollespiller. Skill mellom deres egne reaksjoner og karakterens og hva dere vet kontra karakterens. Hvis man hele tiden prøver å følge disse retningslinjer blir man en god rollespiller. For min egen del liker jeg best problemløsnings delen, og prøver ikke å etterstrebe disse reglene.





Spilling i Tor Fuglerud's verden.

Jeg, Øyvin og Cathrine var de første spillerne i Tor's nye verden. Vi begynte i en liten fjell—landsby. Rundt denne landsbyen var det myrer, som vi gravde torv utav. De fleste i landsbyen grov faktisk etter torv. En kveld på vertshuset stilte hobbitten Beogeld seg et spørsmål. "Hvorfor graver vi bare torv på denne siden av elven?". Thuringwethil og Lavero mente også at det var rart. Thuringwethil gikk straks til Fader Jacob i klosteret for å finne dette ut, Beogeld og Lavero fulgte etter. Fader Jacob viste ikke noe om den andre siden av elven, men fant med et oppslagsverk ut at det var farlig der. Dessuten viste han om en bygning som engang hadde vært der. Neste morgen dro vi avgårde, og lette etter dette byggverket. Vi brukte mesteparten av dagen på å lete, men fant ingenting før utpå kvelden. Da fant vi grunnmuren til et gammelt hus. I dette huset fant vi en luke. Vi klatret ned og fulgte en gang bortover noen hundre meter. Til slutt kom vi til en dør, som hobbitten pulveriserte totalt i sine forsøk på å få den opp. Inne i rommet satt det en svært død person, med noe utstyr. Plutselig reiste det seg en gjennonskinnelig mann opp fra der liket satt. Hobbitten ble vettskremt, og løp ut i friluft. De andre var mer tilbakeholdne, og prøvde å snakke med den avdøde. Han forklarte dem at noen hadde stjålet armen hans for en stund siden, og at sjelen hans ikke fikk hvile for denne var på plass. På et kart han tegnet fikk vi vite hvor denne personen befant seg, og at det var en slags kattemann. Vi takket for oss, og dro tilbake til landsbyen. Der fant læremesteren til Thuringwethil ut det nøyaktige sted kattemannen befant seg. Dagen etter dro vi opp i fjellen for å finne denne kattemannen. Dagen gikk, og vi la oss til å sove. Utpå natten ble vi vekket av en hyggelig gigant, som ville handle med landsbyen vår. Giganten gikk videre, og vi fant en liten frodig dal der vi i et hus traff en rahasia, som ville at vi skulle fange en levende bjørn til ham i bytte for armen til den avdøde. Vi bestemte oss for å finne giganten, for å få ham til å hjelge oss. Han viste oss veien til en bjørne—hule der det var en bjørneunge som skremte vettet av oss, og giganten lo seg skakk. Vi dro og leverte bjørnen, og fikk armen. Deretter dro vi til den avdøde og leverte armen tilbake. For dette fikk Beogeld et sverd, Thurinwethil en gullring og Lavero en ring—brynje. Etter dette bestemte vi oss for å dra fra byen ettersom torvgraving virket litt platt etter alt vi hadde opplevd. Neste gang skal jeg fortelle om hva som skjedde da paladinen Lavero forelsket seg, og ble lurt med på å stifte en brann. Som kommentar til Tor vil jeg si at han kanskje har en tendens til å bestemme hvordan ting skal gjøres på forhånd, og straffe dem som tenker utenom disse baner.

EXTREMELY SIMPLIFIED NUCLEAR WAR

Extremely Simplified Nuclear War er en variant av spillet Nuclear War. E.S.N.W. er spesielt godt egnet til spilling på lange bussturer. Dessuten er det mer spennende enn vanlig N.W., fordi man ikke vet fullt så mye om hva som skjer.

Regler: Man trenger altså en buss, , og en spilleder, [redacted] .

Spilleder trenger et ark, , hvor han har oversikt over hvor mange millioner mennesker, , og atomraketter, , hver spiller har. Hver spiller starter med og . Spillederen går så gjennom bussen (forfra og bakover) og lar hver spiller få gjøre et trekk. I et trekk kan man skyte så mange raketter man vil, og man kan skyte dem på hvem man vil. Hver rakett dreper 1 million mennesker. I alle trekk får man dessuten forsterkninger før man skyter, bortsett fra i det aller første trekket. Forsterkningene består av og .

Man får ikke vite hvor mange mennesker eller raketter andre spillere har. Man får heller ikke vite hvem som skyter på en, men når man har mistet mennesker siden spilleder var innom sist, får man i hvert fall vite hvor mange mennesker man mistet. Når en spiller kommer ned på null eller et negativt antall mennesker (i det øyeblikket de siste blir drept), gjelder spesielle regler: Spilleren er ute, men får sjansen til å gjengjelde. Han får vite hvem som var den siste som skjøt på ham. Så kan spilleren (øyeblikkelig) skyte sine raketter på hvem han vil, men nå teller de bare med halv styrke (rundet opp).

Den spilleren som er alene igjen til slutt, vinner spillet. Hvis alle blir eliminert (pga gjengjeldelsesangrep), har alle tapt!

Tips: Det er lurt å rotte seg sammen med andre. Problemet er at man helst skal unngå å bruke så mange av sine egne raketter, for de trenger man til slutt. En annen mulighet er å ligge veldig lavt i terrenget og late som om man ikke er til. Det virker en stund, fordi de som rotter seg sammen gjerne angriper de andre gjengene, eller sine "erkefiender", først. Gøy er det i alle fall (selv om spilleder kan bli bilsyk hvis det er mange spillere, og de sparer på rakettene, og bussen kjører på trønderske veier).

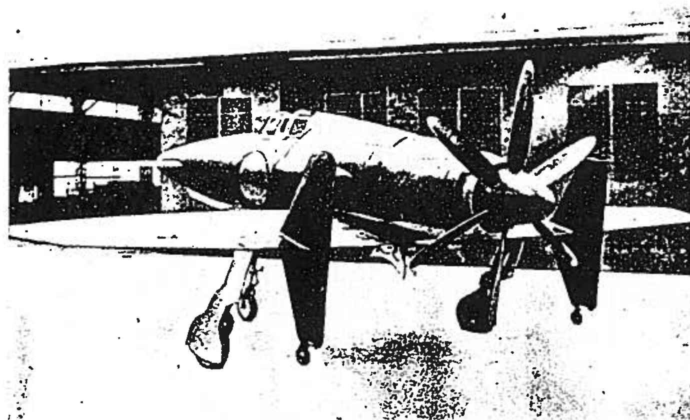
Dere har sikkert skjønt hvem som har laget spillet.

Tirsdag 27. februar 1940. Tyske flyvere har vært inne over Paris på rekognosering.

Churchill opplyser at tyskerne hittil har mistet 35 undervannsbåter. Dette er mer enn halvparten av den samlede tyske ubåt-flåte.

Tirsdag 27. februar 1940. Bjørkøs fall har gitt ny kraft til sovjetoffensiven på Neset Russerne har ikke bare besatt Bjørkø og de omliggende øyer, men er trengt fram til spissen av halvøya Koivisto, som ligger nord for denne, bare 67 km. fra det finske fastland. Den er forbundet med fastlandet ved en rekke holmer og småøyer. For øyeblikket danner isen en sikker bro mellom dem. Man regner derfor med den mulighet at russerne vil forsøke et stort angrep over isen for å falle Viborg og Mannerheimlinjen i ryggen og derved avskjære den finske hær på Neset veien tilbake til Helsingfors.

Russerne åpner en mindre offensiv ved Nautsi på Petsamofronten.



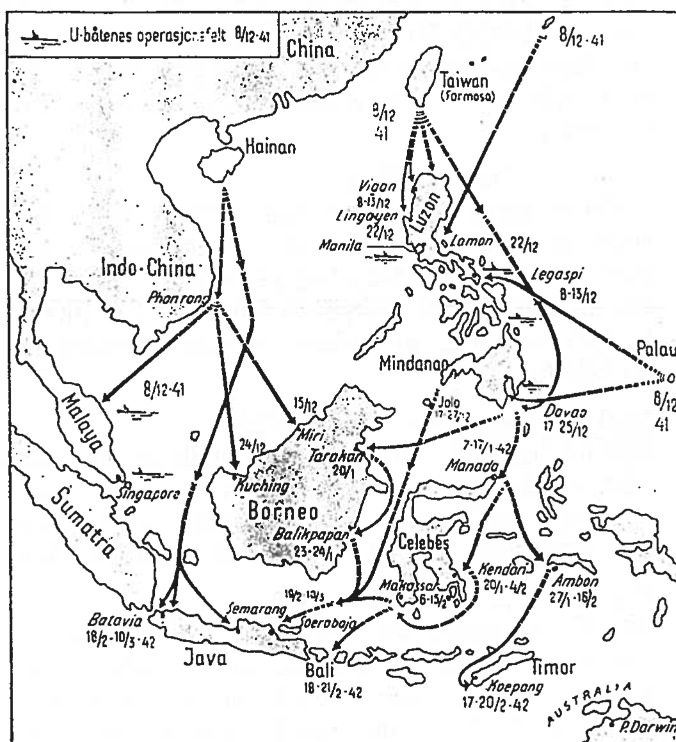
Shindin heter dette japanske jagerflyet. Det er ikke noe i veien for å plasere bæreflatene bakerst på et fly eller la propellen skyve istedenfor å trekke; men det tør likevel være sjelden at et og samme fly avviker fra det normale på så mange måter som dette.

Torsdag 27. februar 1941. Fremskutte britiske panseravdelinger er støtt sammen med tyske stridsvogner vest for El Agheila.

Torsdag 27. februar 1941. Det meldes offisielt at *Eden* og Sir *John Dill* har forhandlet med de tyrkiske ledere i Ankara. Man er blitt fullstendig enige på alle punkter, heter det. Også den britiske ambassadør i Moskva er kommet til Ankara.

Fredag 27. februar 1942. 16. armé, som er omringet ved Staraja Russa, er på 96 000 mann. Kampene er meget forbitrede, og byen har skiftet eier atskillige ganger.

Den russiske ambassadør i U.S.A., *Litvinov*, oppfordrer alle allierte til å gi Sovjet-Samveldet all mulig hjelp. «Den tyske offensiv på østfronten til våren kommer til å bety en kraftanstrengelse som blir avgjørende for aksemaktenes seier eller nederlag.» Han håpet at de allierte ville se dette like klart som Hitler og handle etter det. Til våren måtte det ikke finnes hær-, flåte- eller flystyrker som var uvirksomme, for når slagene i øst var slutt, var det kanskje for sent å gjøre innsats på vestfronten.



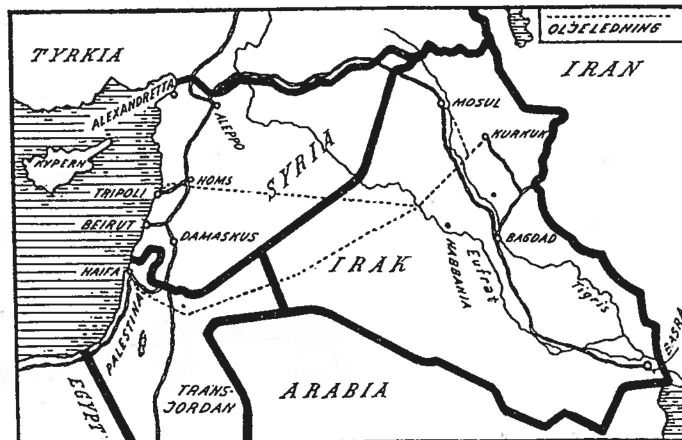
Japanernes store offensiv 8. desember 1941—10. mars 1942 mot Malaya, Filippinene og de ostindiske øyer.

Søndag 27. februar 1944. Den russiske luftoffensiv mot Finnland fortsetter med et nytt flyangrep på Helsinki. Det varte i 12 timer, og over 600 fly deltok. Det oppsto mange branner, og sivilbefolkningen led tap.

Tirsdag 27. februar 1945. Russerne har bl. a. erobret Schlochau, Baldenberg og Hammerstein i Øst-Pommern.

De allierte står opp til 15 km øst for Roer, hvor bl. a. Buir, på autostradaen Aachen—Köln, er blitt erobret.

Trond Jansen



Levanten, det urolige hjørne, som også i denne krig skaffet politikere og militære så mange bekymringer. Palestina var britisk mandat, Syria fransk, Transjordania Englands allierte, Irak formelt uavhengig, men reelt britisk innflytelsessfære.

MILLENNIUM IV

Yo, PUDDLER. Selv om det er sommer, så tenkte vi at vi måtte skrive noe i dette PHOBOS (nr. 50). Dette vil være den offisielle avskjed med FJERDE MILLENNIUM, men det kan jo hende at sommeren tar slutt. Og her kommer det referat og utdrag av det de forskjellige NERDSENE har gjort. Vi starter med den dusten som ufortjent ligger på første plass:

COOKIEMAN

Dette kakestykket her squirta inn og ble snuteboss. (FLAXX) Vi lot ham bli det fordi en snuteboss aldri sitter lenger enn to uker (han dør i 90% av tilfellene). Like etter at han ble ansatt, sprang det en bombe som sendte ham til sykehuset, et sted der han senere ville blitt drept av våre andre venner. Cookieman fikk med seg 199 000 kreditz.

Andreplassen: PAT-R-KÅT

Dette er en virkelig gambler. Han fikk tak i et rulett-system som han tømte et kasino med. Han rasket med seg 50 000 kz. derfra. PAT karret til seg litt land, men holdt seg ellers i ro (FY!). PAT endte opp med 52 300 kz. og hadde kontroll over 3 kvartaler.

Treern: STU-STU-STUGO

Denne mannen er den verste bankraneren vi har sett. Han prøvde å rane en bank i samtlige runder av spillet, ikke alltid like vellykket. Stugo var også en av dem som ble etterlyst av snuten. Ingen klarte å ta ham, selv om noen forsøkte seg. Stugo endte opp med 27 000 kz. og ett kvartal og ett jagerfly.

Quatro: TOOOOOOMAS BANAN

MESSA var en slu rev som drev med infiltrering og utvidelse av sitt territorium. Han drev også med bounty-hunting på si. Tomas fikk med seg 31 000 kz. og fire kvartaler + en pakke kondomer.

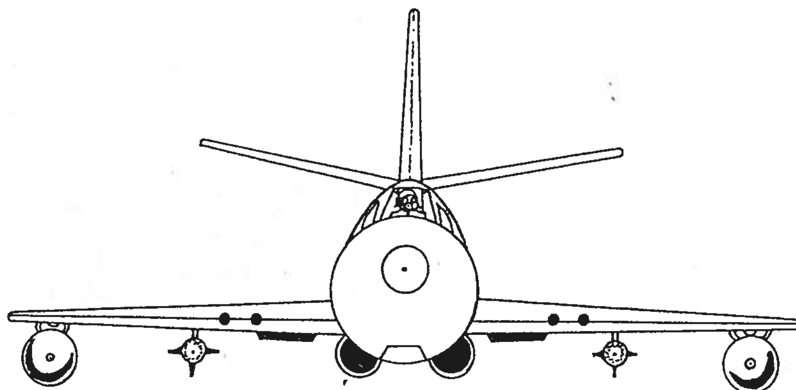
Nr. 5: JON BLUND

Jon var en brutal type som ikke lot noenting stoppe ham. Med terror og vold presset han folk for penger. Jon var også mannen som sendte COOKIE til sykehuset. Jon fikk med seg 13 000 kz. og to kvartaler.

Last lad: ERIK THE JUNKIE

Etter første runde ble Erik etterlyst, og han fikk store problemer med å holde seg skjult. Det gikk som det måtte gå, han ble en fluesopp-narkoman. Erik fikk med seg 10 000 kz. og ett kvartal.

Her kommer noen eksempler på trekk, samt svar fra spillet:



SSW-86

Messias med apostlene 2

1	8	En proff skal forsøke å infiltrere politiet
2	1	Beskytte kvartalet ($)
3	13	Overta nabokvartal!
4	2	En normal skal prøve å infiltrere Black Scorpions
5-8	12	Rane et pengespillkontor.
9-12	16	Rane våpenlager.
13-20	11	Fakke Even Druse $

IV Milennium Jon Venbakken 3

I. Kjøpe masse bensin etc. (Opp til 2000 kz., men ikke mer enn at gutta kan få med seg alt, og bruke det) og mekke brannbomber.
2 poeng.

II Angripe nabokvartalet tungt. Drepe svina som pælma brannbomber på meg sist. Ta kontrollen over kvartalet; bruke armeringsjern på bandelederen der. Jeg og gutta bruker plenty med brannbomber og granater.
8 poeng.

III Samle inn penger i de kvartalene jeg nå kontrollerer. Etter innsamlingen henretter jeg den av gutta som samlet inn minst, og deler det han fikk inn ut som bonus til de andre.
5 poeng.

IV Selge de 20 gromsa med middels sterk dop.
2 poeng.

V Verve nye medlemmer.
3 poeng.

IV. Milennium. Trekk Jon V. 4

I Samle inn penger i de to kvartalene mine. Er litt snillere enn før - ingen korsfestelser eller armeringsjern. Men jeg må ha mye cash, så jeg lemlester om nødvendig noen som er trege med å betale.
6 poeng.

II Verve nye gutter.
3 poeng.

III Skaffe utstyr til neste punkt.
4 poeng, 4 000 kz. (litt mer om nødvendig)

IV Kidnappe sekretæren (eller tilsvarende) til politimesteren. Feste en (fjernstyrt) bombe og en mikrofon i trusa hennes. Fortelle henn at vi bare skal overvåke politiet, og av vi sprenger henne i lufta hvis hun røper noe eller begynner å tukle med understellet sitt. Slipper henne så straks fri. Når jeg skjønner at hun er tilstrekkelig nær Cookie Man, dreper jeg dama og tufsen (Erik A.) ved å utløse bomben. NB! Passer på å ikke røpe gjengens identitet for dama, i tilfelle noe skjærer seg.
7 poeng.

SOPPSKALLE - Erik Johannesen 3

I	2	Skaffe fluesopp
II	17	Holde stor kampanje for flere medlemmer - 2 800 kz.
III	1	SPISE SOPPEN

Erik Johannesen 4

I	2	Gi purken 2 800 kz.
II	10	Rappe en jager
III	8	Få tyver til å jobbe for meg. BLI HELER!

O'MESSIAS MEKTIGE BANAN! RUNDE 2

Du pusha en proff mot poltistasjonen. Han kom tilbake med jobb som antiterrorist.
Besta i kvartalet ditt organiserte en gruppe gamlinger til å feie dere av banen. De lumpa inn en granat mot dere og hoppa rett etter. 3 av bugerne dine lekte F-16 og 1 av de normale dansa electric boogie da han fikk 300 kuler i kroppen. Dere feide raskt vekk gamlingene og hengte besta i en taklampe.
Dere fikk tak i 500kz fra likene. Etter denne fadesen storma dere nabokvartalet, en av kara dine ble flenga opp av en vakt bikkje, ellers gikk det greit.
En av de normale gikk plystrende avgårde for å finne Black scorpions. En dag senere sto det en stor sekk i gata hos dere, innholdet var menneskestappe.
Dere rana glætt et pengespillskontor, og fikk med dere 8000 kz.
Etter et ålreit ran gysa dere løs på et våpenlager, hvor dere fikk slepa med dere 3 tunge og 4 marsipankuler.
Du fikk høre om en kar som sa han var Even. Du løp rett bort til han stappa et tungt håndvåpen i kjeften hans og gorma løs, men dessverre sa ID'n hans Torgeir Knallpanne.

DU HAR:

4 pro., 5 norm., 3 busemenn.
14 lette, 3 tunge, 4 granater.
2 kvartal.
1 disk(os)
5000 kz.

Hett tips: Tørk av deg på beina før du går inn.

JON ER HIMMELEN VIRKELIG PLASSEN FOR DEG? RUNDE 3

Du fikk ikke tak i benz, i og med at det er avlegs, men du fikk tak i noe som ligna, nemlig NITROGLYSERIN. Dere fyllte opp noen flasker med støffet og jumpa over til naboen. Boobies er fest, og miner i gata er feigt, men effektivt. Resultat: 2 tarmsprutende normale og 1 grilla pro(sessor). Da dere så dette kitta dere løs med alt dere hadde d.v.s. 5 plommer og 14 brannbømbs. Det sverre var nabo'n på ferie. Dere fikk iallefall kontroll over denne branntomta. Penga rulla inn og det gjorde også hodet til 1 pro(fil). Dette var ikke bra 1 sopp stakk og dere fikk inn 3000 kz. Da dere skulle selge gromsa kom det en kjøper som skulle sjekke stuffet. Han så ut som en ARABER. Han lukta på melet og spiste det opp, så stakk han. Dere ble sittende og måpe og skjønte ikke bæret. Hvordan i hælvete kan en kar ete 20 groms på 1 sekund?, nå ja han var jo en ARABER. Du fikk verva 1 norm. og 1 bjelle.

DU HAR:
2 pro., 3 norm., 1 balle.
1 tungt, 7 lette
2 kvartal (1 utbrent)
11600 kz.

Hett tips: Ha litt mer terningflaks!

JON BLUND BLUBBERING IDIOT RUNDE 4

Du lemlester noen folk og det letter på gjerrigheten. 6000kz kom flaxende inn. SÅ kom det lokende noen karer som blei med i gjengen. Hele 3 pro. 2 normale. Utstyret fikk du tak i, og musa ble stappa med plastikk eksplosiver. Så gikk musefella av. Du sendte ikke cookiman til helvete, men til sykehuset med skader.

DU HAR:
5 pro., 5 norm., 1 balle.
1 tungt, 7 lette.
2 kvartal.
12600kz.

SOPPSKALLE RUNDE 3

Fluesopp it is. Du fikk tak i fluesopp på tube. Dette stuffet brukte du i kampanjen og fikk 3 pro. og 5 normale. Gumle, gomle, namm, namm dere hadde rare drømmer om at noen kom og skjøt på dere, og det gjorde det også. Dere pakka sammen og gjemte dere. Etter at den herlige rusen gikk over fant du ut at du hadde mistet 1 pro og 5 møkkere.

DU HAR:
2 pro., 1 norm.
1tungt, 4 lette.
10000 kz i juveler
2600 kz i cash.

Hett tips: Bli narkoman.

ERIK RUNDE 4

Du bladde igjennom lommeboka og fant 2000kz og løp avgårde til den første snuten du så og slengte til'n penga. Hvorfor i all verden gjorde du det? Rappe jager ja ja ja, nei. Mista en klatt i forsøket. Men du fikk med deg de velkjente tjuve brødrene Max, Dax og Flax. De er villige til å jobbe for deg vis du kommer med feite oppdrag. De krver 50% av bytte.

DU HAR:
2 pro., 1 norm.
1 tungt, 4 lette.
10000 i juveler(juveler er ikke cash)
0kz. + 1 kvartal

ARES KLUBBTURNERING I AD&D 13/2

Som kremen av Norges åndselite, dvs. Ares medlemmer, sikkert har oppdaget har klubbmesterskapet i AD&D funnet sted på nevnte dato. De som var med:

Lag 1. Jon [redacted]
Sten Hugo Hiller
Kim Strandebo
Thomas Nilsen
Jørn K. Hansen

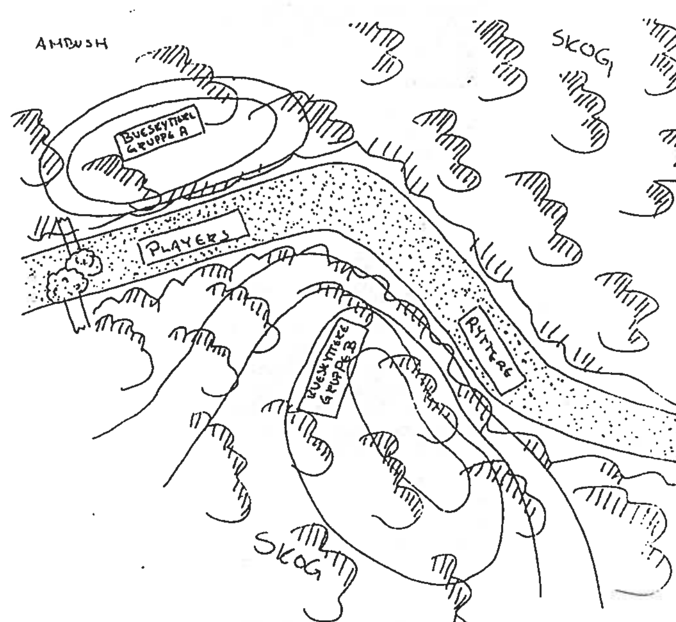
Lag 2. Johannes H. Berg
Fredrik Vogel
Fredrik Ørlyng
Hermann Ellingsen
+ en ukjent

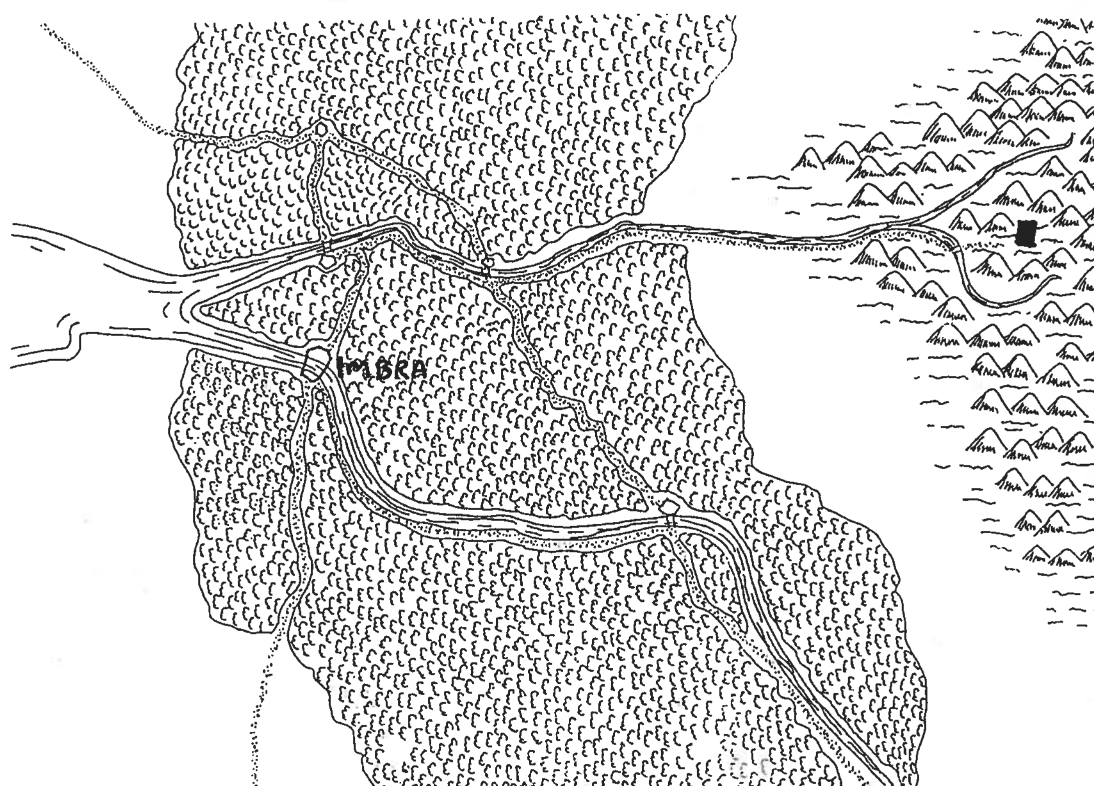
Spilleder for lag 1 var Andreas Ørlyng, for lag 2 var det Erlend Miller.

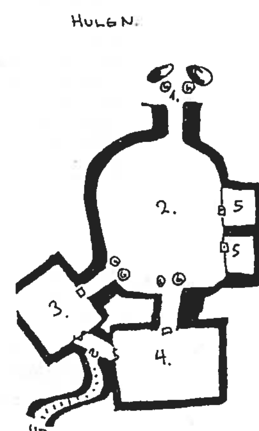
Det turneringen manglet i kvantitet tok den igjen i kvalitet. Dette selv om noen nok hadde misforstått hva som ga poeng(det var en lagkonkurranse), for sikkerhets skyld; det ga ikke ekstra poeng å utføre ekstremt perverse handlinger. Noe nok spiller Jørn K. The Ripper Hansen bør merke seg til neste gang. Det var ikke engang lagt inn i det opprinnelige eventyret at man ved hjelp av øks skulle tømme slumkvarterene i Imbra for utøvere av verdens eldste yrke. Ikke mindre enn to av karakterene (en fra hvert lag) ble hengt i byen pga av unødvendig voldsbruk, den ene klarte faktisk det kunststykke å bli hengt av en rasende menneskemengde. Det hele ble ivrig applaudert av ikke volds profet Jon V. Som Jon kort uttrykte det i et intervju etter endt spilling: "De fortjente ikke bedre."

Ingen av lagene ble ferdige med eventyret. Lag 1 kom lengst og vant (etter en kort men heftig spillederdiskusjon) mest på grunn av det. Det var et bra eventyr, men nok noe for langt den tilmålte tiden tatt i betraktning. Det er å håpe et neste klubbturnering får en langt større oppslutning.

Trond Jansen

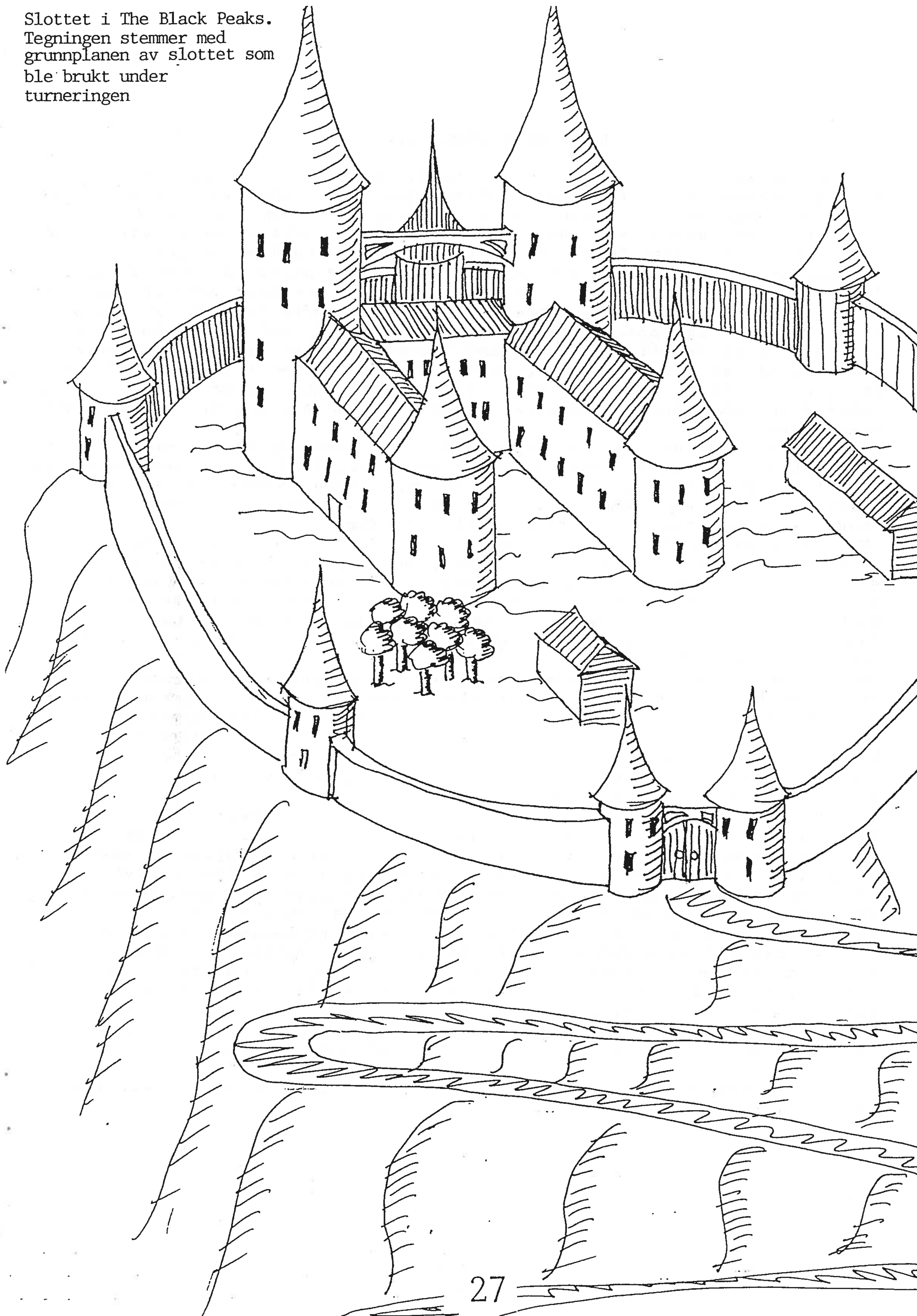






På de neste to sidene følger mer stoff om AD&D turneringen.

Slottet i The Black Peaks.
Tegningen stemmer med
grunnplanen av slottet som
ble brukt under
turneringen



AD&D TURNERINGEN 1991

I begynnelsen av spillet er spillerne på vei til Imbra, hovedstaden i Storug. De eskorterer prinsessen Aziza hjem fra en adelsfamilie på landet. Det har lenge vært fiendeskap mellom Storug og Kailmar. Dette skyldes at faren til den nåværende kongen i Storug hadde en affære med en adelskvinne i slottet i The Black Peaks. Kvinnen ble gravid, og fikk en gutt. Hun kalte ham Zachary. I Storug ble dronningen også gravid ca. et år senere, også hun fødte en gutt. Siden Zachary var født utenfor ekteskap, hadde han ikke noe arverett, men da den gamle kongen døde testamenterte han bort en del av riket sitt til Zachary. Ingen bortsett fra Zachary vet om den egentlige grunnen til at han fikk land. Landet Zachary fikk er et goldt og fattig land, og det er nesten umulig å dyrke her. Zachary er misunnelig på sin halvbror, og han planlegger derfor å styrte ham og ta over makten. Til og begynne med skal han kidnappe prinsessen, da han kan bli en viktig brikke i en eventuell krig.

I karavane angrepet vil han forsøke å ta prinsessen, og stikke til en liten hule i nærheten. Denne hulen er for øyeblikket en av hovedkvarterene som krigen er ment å bli styrt fra. Når spillerne kommer hit, vil de møte Zacharys lidenskap, nemlig magi. Når det blir for hett for ham, vil han teleportere seg hjem til slottet sitt i fjellet.

Spillerne burde nå dra til Imbra for å samle inn informasjon. De kjenner jo tross alt eieren av The Skull Tavern meget godt. I hulen har spillerne antageligvis funnet et brev, og Rumble, som eieren heter, kan fortelle spillerne hvor dette lauget ligger. I lauget vil de få vite at Kelben Minneniles er ofte bortreist, men all post skal leveres til Den Gyldene Sjøløve. Der igjen, får de vite at en gang i uken, i morgen, kommer det en mann og henter posten.

Spillerne kan enten skygge denne mannen, eller presse ut av ham hvor han skal. Denne stakkars mannen er bare en tjener av Zachary, og han er på vei til Zacharys hus i Imbra. I dette huset vil de finne ting som tyder på at Zachary har god kontakt med djevelen.(De har faktisk en pakt sammen.) Videre vil de finne et kart, og et nytt brev. På et eller annet tidspunkt i løpet av kvelden/natten vil en del av Zacharys understøtter prøve å drepe spillerne i et bakholdsangrep.

I mellomtiden har rykte om at prinsessen er borte spredd seg til kongen selv.Han blir meget sint, og forlanger at byvaktene skal finne dem og arrestere dem. Deretter vil han egenhåndig drepe dem. Spillerne kan p.g.a. dette ikke bruke byporten, men de må snike seg ut på en annen måte.

Å komme seg opp i slottet blir det neste egentlige problemet de møter på. Det finnes flere alternativer. I slottet, må de komme seg opp i et av tårnene.(Spillerne burde helst tro at hun er i fengselet i kjelleren.) Der vil de tilslutt møte Zachary i den siste kampen. Zachary vil starte med å vise frem sin del av pakten. Han vil forandre seg til den demon, og presentere seg som Lou Cifer. Deretter gjenstår det bare å sloss med en liten dragen før de finner prinsessen og halve konge...nei, før de finner prinsessen og REDDER hele kongeriket. De vil da bli helter, og få en belønning på 5000 gp. og bli utnevnt til Hertuger alle sammen.

Du herr ærede GM får bruke din fantasi, og selv finne på noen av stedsbeskrivelsene. Og til slutt....

Lykke til!!

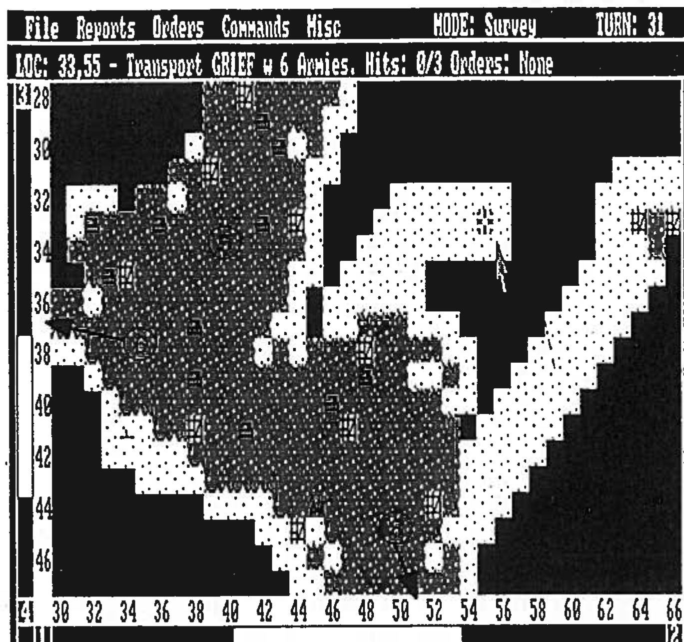
EMPIRE

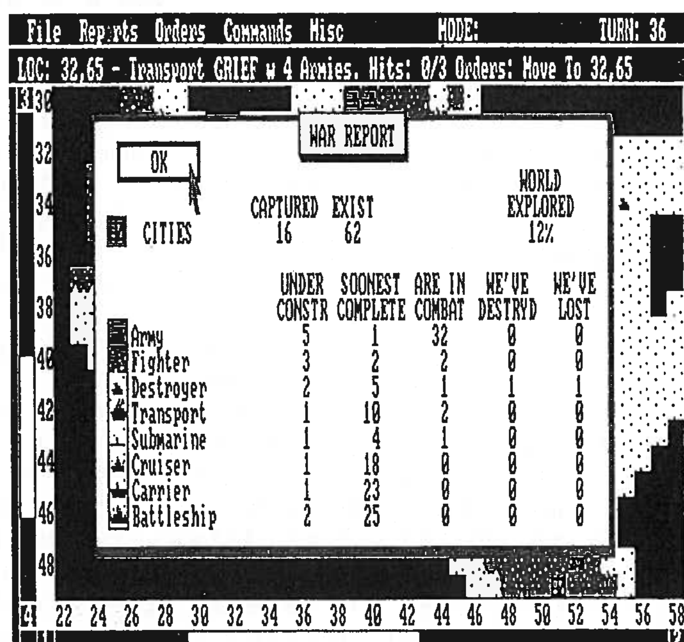
EMPIRE er et av de mest populære strategiske dataspillene som finnes. Undertittelen "Wargame of the Century" er pretensiøs, men nesten dekkende; på de ni gjenværende årene frem til 2001 kan det godt hende at det ikke kommer noe bedre på dette området. EMPIRE er spillet som kan få selv råbarkede brett- og rollespillere til å bli helfrelste data(spill)freaks. Det er vanedannende til de grader at minst en etablert spillentusiast vi kjenner følte seg nødt til å slette spillet fra harddisken på pc'en sin, for i det hele tatt å få gjort noe annet!

Svakheten ved mange strategiske dataspill er at det er for lett å vinne over computeren. I EMPIRE er dette problemet løst ved at man kan justere både produksjon og kampeffektivitet. Dette kan gjøres for alle de tre spillerne. EMPIRE kan spilles av opptil 3 spillere, i en hvilken som helst kombinasjon av computerstyrte og menneskelige spillere. Default-utgaven har én menneskelig og én datastyrt spiller, begge med en produksjon og kampeffektivitet på 50 % - dessuten er dataspilleren stilt på den enkleste av to vanskelighetsgrader. Dette blir nok snart en beskjeden utfordring for den menneskelige spilleren, og de fleste erfarne spillere vi kjenner gir datamaskinen en rekke fordeler, enten det gjelder produksjon eller treffsikkerhet. Dessuten har man nok etterhvert kommet til at det å spille mot to maskinspillere er en mindre utfordring enn å holde på mot bare én. Dette fordi de to datastyrte posisjonene vanligvis vil bruke mye både av tid og ressurser på å bekjempe hverandre; med litt flaks kan den menneskelige spilleren da bygge seg opp i fred, og bli helt uovervinnelig. En sjelden gang havner den menneskelige spilleren midt mellom de to dataspillerne, og da er det en annen sak... Verdt å merke seg i den forbindelse er at utgangsposisjonen på kartet bestemmes tilfeldig, noe som av og til kan gi store utslag i spillbalansen.

EMPIRE er et rent krigsspill, med vekt på det strategiske. Ved hjelp av en godt planlagt produksjon og smarte taktiske trekk, skal man erobre verden (som er 58 x 98 felter stor). Kartet har svære havområder, mange små og noen få store øyer. På øyene finner man byer, fra 1 til 7 pr. øy med byer. Men det er mange øyer som slett ikke har noen by, og fordelingen bærer et visst preg av tilfeldighet: En ganske stor øy kan være helt tom for byer, mens de fleste EMPIRE-verdnene har minst et par byer som er egne småøyer (kun ett felt med by helt omgitt av hav). Det er disse byene alt dreier seg om. For å vinne (ihvertfall mot bare computerstyrte spillere) må man ha tatt mer enn 75 % av byene; i tillegg må den ene av de to andre spillerne være slått helt ut.

Byene er nesten like viktige som produksjonssentre. I hver by kan man bygge en type enhet om gangen, og "kostnaden" ved å bygge den utgjøres av hvor mange runder det tar å få den ferdig. Det er altså ikke slik som i mange strategiske brettspill, der man har en form for "produksjonspoeng" som man bruker av hver gang det skal bygges. I EMPIRE bare bestemmer man produksjonen for hver ny by man inntar, og så tar det et visst antall runder før den byen bygger en enhet av den typen. Noen typer militære styrker kan bygges svært raskt, f.eks. armeer. Andre enheter tar det lang tid å bygge, f.eks. slagskip. Hvis man forandrer på produksjonseffektiviteten, øker eller minsker man antall runder det tar å bygge enheter, men dette skjer proporsjonalt, slik at tar det 6 runder å bygge en armé, vil det ta 60 å bygge et slagskip. Har man først begynt å bygge en type enhet i en by, så får man en "rabatt" hvis man fortsetter å bygge samme type samme sted. Det er derfor lite gunstig å forandre produksjonen i en by. Dette er noe man bare gjør når det er behov for det (f.eks. når det er fullt av armeer på en øy, og man istedet vil bygge skip der).





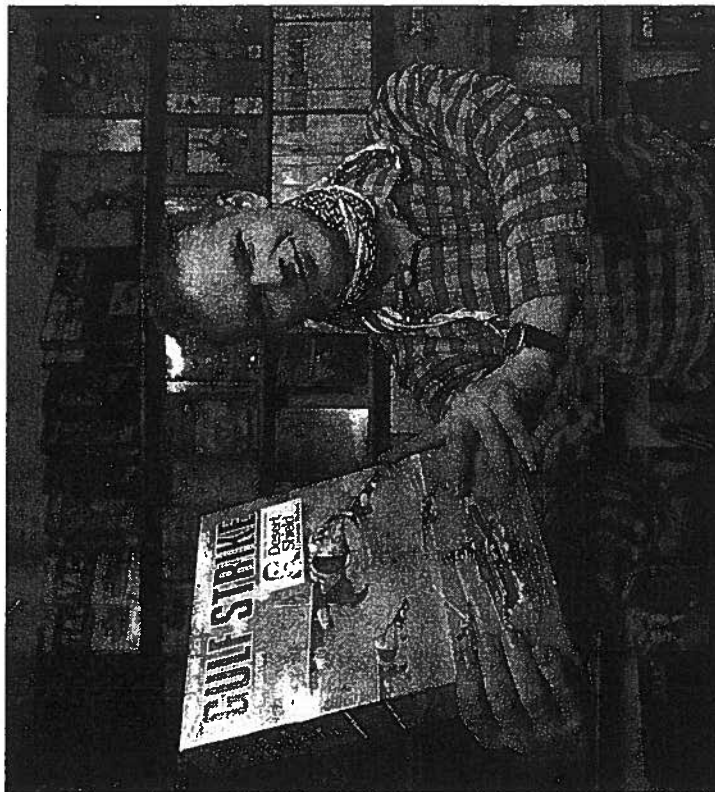
Det finnes kun en type armeer og en type fly. Derimot har man et rikholdig utvalg av flåteenheter: Transportskip (som er helt nødvendige for å komme noen vei), destroyere, ubåter, kryssere, slagskip og hangarskip. Som en vil skjonne ut fra dette, er det meget viktig å ha kontroll over sjoområdene. Dette både for å sikre dine egne byer mot angrep, og for å kunne invadere motstanderne. Bortsett fra destroyere, som beveger seg tre felter i runden, går alle skip to felt, fly fem felt og armeer ett felt. Skip går kun på sjøen samt i havner (men kryssere og slagskip kan bombardere kystfelter de ikke er istand til å flytte inn i); armeer går kun på land (men kan angripe skip på sjøen) og fly kan flytte overalt. Det er bare armeer som kan innta byer.

EMPIRE-programmet inneholder et variert utvalg kart som blir trukket ut "random" av computeren. Man vet derfor ikke hvordan verden ser ut, den må utforskes først. Du får kun opplysninger om de åtte feltene som omgir enheter og byer du kontrollerer. Etterhvert som du utforsker nye områder, vil de svarte feltene på kartet forsvinne, og du vil få vite hvordan verden ser ut. I runde 1 vet du kun hvordan kartet ser ut i de åtte feltene rundt den ene byen du starter med. Merk at du ikke får oppdaterte opplysninger om felter som du ikke selv står inntil; dette kan bety at fiendlige brikker plutselig kommer tytende frem på ubehagelige steder. Det ligger også spesielle kart inne på EMPIRE-programmet (f.eks. Middelhavet), samt at du kan lage dine egne. Alle disse spesielle kartene kan man be spesielt om å få - istedet for å la maskinen velge tilfeldig.

For å være sikker på å få et spennende spill, bør du minst gi maskinen 20 % høyere produksjon/treffsikkerhet enn deg selv. Etterhvert som du blir mer erfaren, kan du vurdere andre tallforhold/sammensetninger. Uansett vil du ved å spille mot en maskinspiller uten noen fordel, vinne en (for) lett seier. EMPIRE er et digert spill. Det tar lang tid å spille (200 runder er langt fra uvanlig), og det kan slavebinde deg til datamaskinen i meget lang tid. Dette ikke minst på grunn av den jevne flyten i spillet; rundene blir aldri avbrutt av naturlige pauser, men går fra det ene kombinerte bevegelses/kamptrekket til det enste. Computerspilleren tar ikke lang tid, og så er det på'n igjen... Den tiden man investerer i å spille EMPIRE er vel anvendt, synes nå vi. Og snart kommer visstnok EMPIRE II!

Johannes H. Berg

Dagbladet SØNDAG
3. februar 1991



Ekspeditør Marius Mørck hos Avalon i Oslo anbefaler krigsspillet Gulf Strike med Saddam Hussein, for dem som ikke synes CNN og NRK bringer krig nok i disse dager. *(Foto: Jan Soppeland).*

Saddam for en kveld

Av CLAUS HAGEN

Monopol og Ludo blir temmelig pysete fritidssysler sammenliknet med det amerikanske krigsspillet Gulf Strike, hvor det er mulig å ha kommandoen over Saddam Husseins divisjoner i kampen mot de allierte — i trygge omgivelser hjemme på stuebordet.

Den stadig voksende krigsspill-industrien har ikke nølt med å kaste seg over Golf-krisen. Spillet som først ble konstruert over krigen Iran-Irak, ble nylig utgitt i annenutgave for å dekke Saddams krigerske framstøt mot Kuwait og de videre følgene.

– Interessen for krigsspill er økende i Norge. Det finnes egne spilleklubber i student- og militærmiljø. Det startet med en voldsom krigsspill-boom i USA på 1970-tallet. Mest utbredt er spill med scenarier fra annen verdenskrig, men vi har merket økt etterspørsel etter spillet fra Golfen som følge av krisen, sier Marius Mørck i hovedstadens spesialbutikk for spill.

Dystre navn som Panzer Blitz, Shell Shock, Third Reich, The Seige of Jerusalem og Thunder of Cassino preger de utallige hyllemetre med krigsspill hvor Gulf Strike er siste nyskapning. Avgjort ikke tidtrøyte for småbarn. Her er nemlig tykke regelbøker på engelsk for å gjøre krigsspillene mest mulig autentiske. Prisene ligger på 300-400 kroner.

– Krigsspillene har mye til felles med sjakk. Men bøndene er byttet ut med infanterister, tårnene med tanks og dronningen med hangarskip. Spillene er bygd opp omkring en aktuell tidsperiode, med de enhetene som da var til stede. Fordi det brukes terning, er det ikke utenkelig at for eksempel tyskerne vinner slaget om Stalingrad. Saddam vinner Golf-krigspillet hvis konflikten trekker ut, sier krigsspill-spesialisten Marius Mørck.

Målgruppe for krigsspillene er hovedsakelig velutdannet, eldre ungdom. Det amerikanske fagtidsskriftet Strategy & Tactic har karakterisert krigsspillbølgen som hobby for overutdannede.

Vi har på denne side gleden av å gjengi to artikler sakset fra den lokale avis flora. Som man vil se er det politiske og ikke minst militære begivenheter som en tør formode de fleste av våre lesere (skarpsindige som de er) er oppmerksomme på, som har vekket interessen til live for en (ikke tilfeldig) bestemt gruppe krigsspill. Det fortelles at en journalist mumlet noe om krigsprofitører før han gikk ut av forretningen Avalon. Gadd vite hvem som virkelig profiterer på Gulf krigen? Kan det hende at Dagbladet f.eks.(et ikke helt tilfeldig valgt eksempel - det må innrømmes) kan ha gjort noen ekstra kroner på det som skjer i Gulfen? Vi skynder oss raskt å ta avstand fra slike forferdelige tanker. Slik er jo ikke norske aviser. Ikke noe kunne være de fjernere enn tanke for jordisk gods og gull



Krigs-spill i skuddet

Tungt artilleri tar oppstilling langs grensen mellom Kuwait og Saudi-Arabia. Jetjagerfly sikter seg inn mot mål i Bagdad. Oljerigger, flybaser og anlegg for kjemiske våpen blir ødelagt. Det er krig i Gulfen. På pappbrettet.

New York.
Krigsutbruddet i Gulfen har gitt leketøys- og spillfabrikantene ny vind i seilene, spesielt de som spesialiserer seg på avanserte krigsspill og modeller av militærfly og våpen.

Etterat Irak invaderte Kuwait for et halvt år siden, begynte en fabrikant av et populært videospill å konstruere brettspillet «En linje i sanden», basert på den amerikanske operasjonen i Gulfen.

En annen fabrikant har oppdatert et tidligere brettspill «Angrep i Gulfen» så det dekker de siste begivenhetene.

I siste nummer av et spesialmagasin om krigsspill, Strategy and Tactics, inneholder et spill som heter «Arabisk mareritt: Krig i Kuwait». Det omfatter et detaljert kart over Gulf-området og brikker som representerer soldater og våpen tilhørende USA, Irak, Saudi-Arabia og andre land. Reglene fyller flesteparten av magasinets 60 sider.

Distributørene opplyser at de nye spillene går godt.

«Angrep i Gulfen», som nå har et bilde av Iraks president Saddam Hussein på forsiden, er utsolgt i en kjede av forretninger som spesialiserer seg på avanserte spill for voksne, sier innehaveren, Danny Kilbert.

Steve Garcia, som er ekspeditør i en av kjedens forretninger i New York, sier at salget først tok seg opp da selve krigshandlingene brøt ut. Under selve troppeoppbyggingen forut for krigsutbruddet, hadde interessen vært mer moderat.

Økt salg

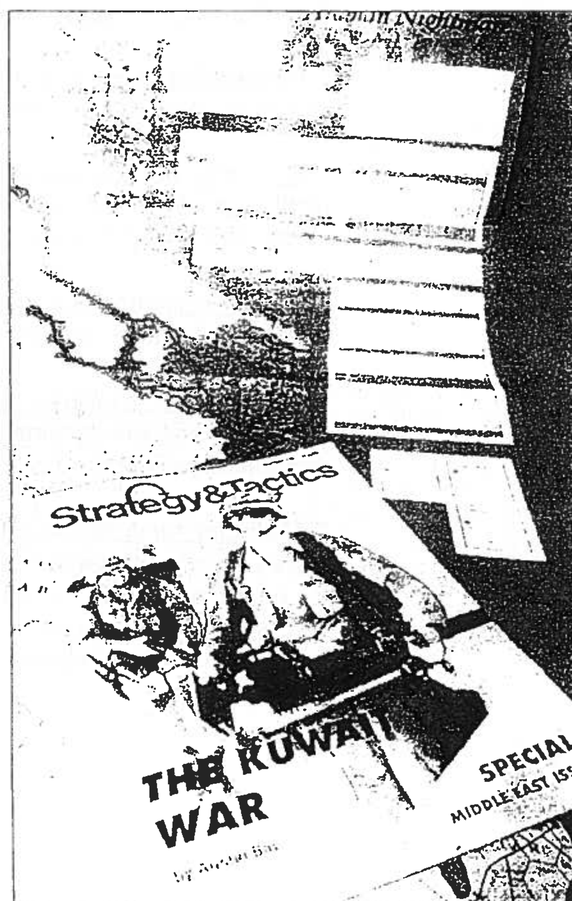
— Så fort vi gikk over fra Operasjon Ørkenskjold til Operasjon Ørkenstorm, gikk salget kraftig i været, opplyser han.

Krigsspill er beregnet på et eldre publikum og er mer innviklede enn tradisjonelle brettspill som Monopol og Trivial Pursuit. De koster også mer. Angrep i Gulfen koster 40 dollar (ca. 240 kroner) i utsalg, mens En linje i sanden koster 30 dollar.

Salget av modellfly har også tatt seg opp etter krigsutbruddet.

Enkelte firmaer har imidlertid bestemt at de ikke skal knytte sine produkter til krigshandlingene.

En modellflyprodusent sier at «vi drøftet det. . . men besluttet at det ville være usmakelig». (AP)



Nytt, populært brettspill i USA — «Arabisk mareritt: Krigen om Kuwait». *(Foto: NTB-AP)*

DIPLOMACY POSTSPILL

Er du en av de mange (?) som har stor sans for **DIPLOMACY**, men som altfor sjelden får spilt, fordi det viser seg å være nesten umulig å finne nok spillere.

Er du også drittlei alle argumentene fra spillere som gjør hva de kan for å *slippe* å spille DIPLOMACY. [Jeg nevner her de verste argumentene jeg har hørt]:

* "Dere er altfor gode. Vi har ingen sjanse til å vinne."
* "Spillet er så blodig. Vi kan være skvist ut etter en times spilling."
* "Vi blir aldri ferdig med spillet på en kveld."
* "Spillet oppfordrer til uvennskap."
* "Du *backstabbet* meg i forrige spill."
* "Spillet er så ubalansert. Man har ingen sjanse til å vinne med Italia eller Østerrike."
* "Spillet er så slitsomt. Du må tyne det beste ut av dine evner for å vinne."
* "Spillet skaper tapere. De dårlige spillerne vil ikke ha noe utbytte av spillet."

FATT MOT !!! DET FINNES ANDRE MULIGHETER !!!

Istedenfor å prøve å overtale disse sløvingene, kan du spille ***DIPLOMACY POSTSPILL***. Ja, det finnes faktisk mulighet for å spille diplomacy pr. post. **DIPLOMACY POSTSPILL** er populær i hele den vestlige verden. Du kan melde deg på spill i Norge, Sverige, USA, Australia, Frankrike osv.

DIPLOMACY POSTSPILL har følgende hovedfordeler:

* God tid til å tenke ut dine trekk. (Ca. 1 måned pr trekk). Det betyr færre tabber.

* Forhandlinger skjer hemmelig. Enten pr. telefon eller pr. brev. Det betyr at du kan ikke vite hvem som forhandler med hvem.

* Du møter nye og spennende spillere. Man slipper å være belemret med "dårlig rykte" fordi man ofte pleier å vinne. Alle spillerne er like ukjente for hverandre. Du må benytte all din kløkt for å finne ut hvilke av dine medspillere som er farlige.

* Du har mulighet til å spille Diplomacy*varianter*. De mest kjente er Youngstown 14-manns diplomacy, Gunboat, Fog of War, Cline 9-manns diplomacy, og 1884.

* Mulighet for å lære av sine egne spill eller andres spill. Diplomacy postspill er ofte publisert i såkalte fanziner hvor resultatet av spillene er offentliggjort. I fanzinene vil en ofte finne artikler fra gode Diplomacyspillere med råd til andre spillere.

* Mulighet for å sende offentlige meldinger til medspillere og motspillere. Dette setter en ekstra spiss på postspillet. Mange av meldingene inneholder mye humor. Eksempel på en typisk melding: **Paris-London**: Vi har satt igang operasjon "Fish & Chips". Vi liker ikke engelsk mat og vil herved frigjøre engelskmennene fra denne grusomme maten. Gled dere til å lære det franske kjøkken å kjenne!

HVOR KAN MAN SPILLE DIPLOMACY POSTSPILL

I Norden finnes følgende andresser:

NORGE: **Borger Borgersen**

[redacted]

Spill pr. dags dato: Vanlig diplomacy, Gunboat, Fog of war, Youngstown 13B

SVERIGE: **Per Westling**

[redacted]

Navn på fanzine: LEPANTO 4-EVER
Spill pr. dags dato: Vanlig diplomacy, Gunboat, Fog of war, Cline, 1884, Arabic diplomacy, United fotballspill pr. post.

De overnevnte er behjelpelig med å skaffe adresser til spilledere utenfor Norden.

DIPLOMACY VARIANTER

Det finnes en lang rekke av Diplomacy varianter. Jeg vil her nevne de mest vanlige:

GUNBOAT: Som vanlig diplomacy med unntak at spillerne ikke kjenner hverandre. All kommunikasjon må foregå offentlig.

FOG OF WAR: Som vanlig diplomacy med unntak at spillerne kun ser sine egne flåter og armeer og de av motstandernes enheter som står inntil ens egne. Her er det mulighet for å gi sine motspillere desinformasjon om plassering av sine egne og andres enheter.

YOUNGSTOWN 13B: Diplomacyspill hvor hele verden er involvert. Spillet er laget for 14 spillere. Følgende land styres av spillerne: Australia, Brasil, England, Frankrike, India, Italia, Japan, Kina, Russland, Transvaal, Tyrkia, Tyskland, USA og Østerrike/Ungarn. Spillet har 123 supplysenter i motsetning til 34 for det ordinære diplomacyspillet.

CLINE: Diplomacyspill med 9-spillere. Spillet foregår i Europa, Nordafrika og den Arabiske halvøy. De land som spilles i tillegg til de syv europeiske er Barbarstatene (Marokko, Algerie og Tunisia) og Persia-Arabia. Spillet har 45 supplysenter.

TWIN EARTH: Diplomacyspill hvor man spiller på 2 brett. Det er mulig å flytte enheter fra det ene brettet til det andre. Eksempel F Kiel (I) - Kiel (II). A Munich (II) SA Berlin (I)-Munich (I). Man spiller det samme landet på hvert av brettene.

HVORDAN VINNE DIPLOMACY MED ØSTERRIKE

NB: Dette er kun ment som et personlig tips. Jeg tar ikke noe ansvar for de nederlag med Østerrike som måtte forekomme fordi disse tipsene ble fulgt.

Østerrike rangeres som kanskje det *dårligste* av alle land i diplomacy. Jeg vil hevde at dette ikke er tilfelle. Østerrike har stort potensiale som land, det gjelder bare å utnytte mulighetene.

Østerrikes fordeler:

* Østerrike ligger sentralt og har gode muligheter for ekspansjon.
* Østerrike bør ved normalt spill klare å ekspandere til 5 senter etter det første året.
* Østerrike har store muligheter for å erobre en stor andel av sentrene på Balkan (Bulgaria, Hellas, Romania og Serbia).
* Østerrike har en naturlig allianse med Italia. En østerriksk-italiensk allianse er tidlig i spillet sterkere enn en russisk-tyrkisk allianse.
* Østerrike kan lett forsvares mot en angriper som kommer sjøveien (Italia eller Tyrkia).
* Østerrike har et meget stort potensiale som landmakt så snart Tyrkia og/eller Russland er eliminert.

Østerrikes svakheter:

* Østerrike har felles grense med Italia, Russland, Tyrkia (etter at Serbia blir Østerriksk) og Tyskland. Det betyr at det ofte vil dannes en allianse som har Østerrike som første mål.
* Østerrikes supplysenter Trieste grenser til Italias supplysenter Venice. Dette skaper ofte komplikasjoner for uerfarne italienske og østerrikske spillere.
* Østerrike blir sjelden noen stor flåtemakt fordi Østerrike kun har ett kystsupplysenter. Dette supplysenteret (Trieste) ligger også vanskelig til, bortgjemt inne i Adriaterhavet. Det betyr at det er lett å blokkere Østerrikes vei ut i Middelhavet.
* Østerrike er svært sårbar for et russisk (eller tysk) landangrep. Altfor mange østerrikske spillere undervurderer betydningen av å ha kontroll over Galicia.

Nøkkelen til å vinne med Østerrike er å utnytte sine fordeler samt sørge for at motstanderne ikke klarer å utnytte Østerrikes svakheter.

Forslag til strategi for Østerrike

* Sørg for å bli alliert med en av landene i øst. Prioritert rekkefølge 1. Italia 2. Tyrkia og 3. Russland.
* Sørg for å overtale Russland til ikke å gå inn i Galicia. Galicia er Østerrikes mest sårbare provins. Tolk det som en krigserklæring som noe annet land går inn i Galicia.
* Sørg for å skaffe en ikke-angrepspakt med Tyskland. Dette tjener begge landene på. Ikke-angrepspakten bør også innebære at Tyskland hjelper Østerrike dersom Østerrike blir angrepet (og omvendt). Det kan også lønne seg med en angrepspakt med Tyskland mot Russland. I Pakten bør man avtale at Tyrolia og Bohemia bør være et demilitarisert område.
* Gjør det du kan for å hindre Frankrike å gå inn i Middelhavet dersom du er alliert med Italia mot Russland/Tyrkia. Det er svært lite gøy når din allierte blir angrepet i ryggen midt under deres offensiv.
* Bidra aktivt til å holde vestmaktene i sjakk ved at du støtter den svakeste av de tre. Det betyr at du må legge press på Tyskland dersom du ser en engelsk/tysk eller en fransk/tysk allianse. Østerrikske armeer i Tyrolia og Bohemia er Tyskland svært lite glad for. Dersom du ser en engelsk/fransk allianse mot Tyskland, må du bidra til å hjelpe Tyskland. Østerrikske armeer i Bohemia eller Tyrolia kan støtte Tyskland i Munich. En østerrikst arme i Silesia kan hjelpe Tyskland i Berlin.
  Mange urutinerte østerrikske spillere går ofte i den fellen å hjelpe England/Frankrike med å knuse Tyskland. Løftet om å få Munich og Berlin frister nok, men husk at du skal holde på senterne også etter at Tyskland er knust.
* Gjør det du kan for at Tyrkia og Russland kommer i krig. Lov gjerne bort støtte til Tyrkia på et angrep på Romania, mens Italia manøvrerer inn i Eastern Mediterranean og/eller Aegean Sea. Da må Tyrkia vende blikket sørover og du kan grabbe til deg Romania selv.

* Prøv å få England til å gå mot Sverige og/eller St. Petersburg dersom du ikke er alliert med Russland. Det kan her lønne seg å love bort Moscow til England. Om du holder avtalen eller ikke blir din sak.
* Unnlat å bygge nye flåter i Trieste dersom du er alliert med Italia. Svært mange italienske spillere liker svært dårlig flere enn en østerriksk flåte. Det er ingen vits i å risikere en ellers god allianse kun fordi man ønsker en ny flåte. Du trenger ikke flåter såfremt du ikke har planer om å backstabbe Italia.
* Gjør det du kan for å få Frankrike til å sende flere flåter inn i Middelhavet dersom du er i konflikt med Italia.
* Ha reservestyrker i hjemlandet for å beskytte mot backstabbing. Det er dessverre et faktum at det er lettere å backstabbe Østerrike enn omvendt.
* Ikke prøv på noe så tåpelig som å angripe Italia det første året. Sjansen for å erobre Venice er svært små. Risikoen er at du må gi opp Serbia og Hellas for å klare å ta Venice. Du vil heller ikke ha noe forsvar dersom Russland går inn i Galicia. Dessuten har du ødelagt alle muligheter for en allianse med din mest naturlige allierte.

Forslag til åpningstrekk:

Alternativ 1:

Vår 1901: F Trieste-Albania, A Budapest-Serbia, A Vienna-Galicia
Høst 1901: F Albania-Greece, A Serbia SF Albania-Greece, dersom det ble stand-off i Galicia forrige runde: A Vienna-Galicia. Ellers enten 1) A Galicia-Warsaw eller 2) A Galicia-Rumania eller 3) A Galicia-Ukraina
Bygg en arme i Budapest og en arme i Vienna (hvis mulig).

Denne åpningen benyttes ofte når man er alliert med Italia og hovedfienden er Russland og/eller Tyrkia. Åpningen kombineres med at Italia konvoyerer en arme inn i Tunisia med flåten som flyttet til Ionian Sea våren 1901.

NB: Enkelte spillere flytter A Vienna-Budapest istedenfor A Vienna-Galicia våren 1901. Jeg mener at dette er et langt svakere trekk fordi det gir Russland muligheten for å gå inn i Galicia. En russisk arme i Galicia er livsfarlig for Østerrike. Sørg for at Russland aldri får noen mulighet for å få kontroll over Galicia.

Fordelen med alternativ 1 er at åpningen sikrer deg Serbia og Greece. Du er også på initiativen mot Russland. Ulempene er at den er sårbar mot en italiensk backstab. Et tysk angrep inn i Bohemia eller Tyrolia kan du derimot forsvare deg mot.

Alternativ 2:

Vår 1901: F Trieste-Albania, A Budapest-Serbia, A Vienna-Trieste
Høst 1901: F Albania-Greece, A Serbia SF Albania-Greece, A Trieste H
Bygg en arme i Budapest og en arme i Vienna (hvis mulig).

Denne åpningen benyttes ofte når man er usikker på Italia, men ikke ønsker å angripe direkte.

Fordelen med alternativ 2 er at åpningen sikrer deg Serbia og Greece. Du nøytraliserer også et italiensk snikangrep. Ulempene er at den er svært sårbar mot et russisk flytt inn i Galicia. Et tysk angrep kan du imidlertid forsvare deg mot.

Alternativ 3:

Vår 1901: F Trieste-Adriatic Sea, A Budapest-Trieste, A Vienna-Tyrolia
Høst 1901: A Trieste-Venice, A Tyrolia SA Trieste-Venice, F Adriatic Sea SA Trieste-Venice
Bygg en flåte i Trieste.

Åpningen kan endres ved at A Budapest går til Serbia og A Vienna går til Trieste istedet.

Det kan gjøres for å sikre seg Serbia, men da vil sannsynligvis Venice ikke falle.

Alternativ 3 brukes når Italia er hovedfienden og man ønsker å slå ut Italia raskest mulig. Tyrkia eller Frankrike er da alliert.

Fordelen med alternativ 3 er at åpningen sikrer deg Venice. Italia vil ha store problemer etter dette. Ulempen er at du er nesten vergeløs mot et russisk angrep inn i Galicia. Du vil ikke ha noen sjanser til å stå imot en russisk/tyrkisk allianse. Serbia og Greece faller på tyrkiske hender. Jeg anser denne åpningen for å være svært dårlig. Det eneste du oppnår er å dra Italia med deg ned i avgrunnen.

LEPANTO-ÅPNINGEN I DIPLOMACY

Dersom Italia og Østerrike er alliert benytter de ofte Lepanto-åpningen. Jeg gjengir her hvordan man da flytter normalt.

VÅR 1901:	**Italia:**	F Naples-Ionian Sea, A Rome-Apulia, A Venice kan flyttes fritt.
	Østerrike:	A Vienna-Galicia, F Trieste-Albania, A Budapest-Serbia
HØST 1901:	**Italia:**	F Ionian Sea CA Apulia-Tunisia, A Apulia-Tunisia, A Venice kan flyttes fritt. Bygg: F Naples
	Østerrike:	F Albania-Greece, A Budapest SF Albania-Greece, A Galicia kan flyttes fritt. Bygg: A Budapest og A Vienna.
VÅR 1902:	**Italia:**	F Naples-Ionian Sea, F Ionian Sea-Eastern Mediterranean Sea
	Østerrike:	Fritt flytt, men anti-Tyrkisk. Prøv å ta Bulgaria eller få flåten ut i Aegean Sea.
HØST 1902:	**Italia:**	F Ionian Sea CA Tunisia-Syria, A Tunisia-Syria, F Eastern Mediterranean Sea CA Tunisia-Syria
	Østerrike:	Fritt flytt, men anti-Tyrkisk. Se vår 1902.

Borger Borgersen, Diplomacy spilleder.



terrorist

TURNERING på Ares 16/1 1991

TERRORIST er stadig et nokså populært rollespill, og det var en rimelig god oppslutning om Ares' turnering for noen uker siden. Kanskje ikke så rart, ettersom dette spillet er spesiallaget for Ares og turneringsbruk der. Det stilte ihvertfall opp tre lag der, og vi kan nevne at scenarioet innkorporerte den stadig like populære grupperingen palestinske frihetskjempere som kaller seg "Folkets Hevnere". Selve scenarioet var forholdsvis fullt av muligheter (som spillerne som sedvanlig unnlot å benytte seg av), og bygget på at F.H. ville slå til - denne gang i allianse med Irak, naturligvis - mot flyplassen i den mellomstore tyske byen Mittelburg.

De tre lagene gikk ytterst forskjellig til verks for å takle oppdraget, som denne gang var i kapre et fly, helst fra Lufthansa. Nå skal vi ikke gi noe detaljert referat her, det er det hverken tid eller plass til. Men noen høydepunkter var det jo: Den gruppen som systemets designer, Johannes Berg, var leder for, hadde f.eks. en original plan når det gjaldt å smugle våpen ombord i flyet de hadde tenkt å prøve seg på: De kjøpte inn en del sigarettkartonger, skiftet ut innholdet med deler til ymse skytevåpen, og satset på at metallfolien og den tilsynelatende ubrutte cellofanforseglingen ville la disse "varene" få gli ubemerket gjennom sikkerhetskontrollen. Dessverre for de oppfinnsomme, var det ikke før noen faktisk var på vei inn til detektorsjekk at det gikk opp for en av de glupe terroristene (spilt av Helge Nesøen) at pistoldeler nok dessverre veier litt mer enn sigaretter...

Denne gruppen endte ikke i en ren shootout, men ble fakket hver for seg, og den mest suicidale av dem fikk tilslutt sprengt Mittelburg politistasjon i luften... En annen gruppe (med Erlend Miller som spilleder) klarte å få fatt i et fly - men dessverre var det ikke noe videre drivstoff ombord, så de måtte ydmykende nok nødlande på en Autobahn kort tid etter take-off. Den gruppen som Jon Venbakken holdt styr på, viste seg å være så kreativ og beslutsom at det nesten ble for mye av det gode: Hele den omhyggelig anlagte bakgrunnen, med by, flyplassterminal og det hele ble bare omgått, og i løpet av meget kort tid hadde terroristgruppen fått kontrollen over et amerikansk passasjerfly. Dette tvang de, alle trusler fra tyske og amerikanske jagerfly til tross, frem gjennom luftrommet helt ned til Middelhavet. Og for sikkerhets skyld støtte de så på hangarskipet USS America, som de nesten klarte å få krasjet flyet sitt på. Det var bare ti sekunder om å gjøre da amerikanerne endelig bestemte seg for å skyte dem ned.

Dette, og det utmerkede kommunikeet som ble formulert, var sterkeste grunn til at Tor Fuglerud (som spilte lederen for denne gruppen) ble utropt til vinner, og den stolte eier av en pistol med "Bang"-flagg. Kommunikeets tekst:

"Vi, Folkets Hevnere, kaprer dette degenererte, kapitalistiske verktøy, med dets ynkelige innhold, med det mål for øye å støtte våre kjempende palestinske brødre i deres kamp mot det zioniststyrte, imperialistiske USA og deres lakei Israel.

Det arabiske folks leder kjemper en rettferdig kamp mot de samme fiender og for forening av det arabiske broderland og frigjøring av de hellige byer fra USAs kapitalistiske og dekadente lakeier."

Slett ikke verst, til å være såpass improvisert. Men enkelte er vel nærmest født med et godt grep på den terminologien... - Johannes H. Berg



FANTASI OG SIMULERING

Det finnes selvsagt noen som har trukket i tvil om simuleringsspill og science fiction-subkulturen er så nært sammenknyttet som undertegnede mener (hei, Jon!). Slike kulturløse undermålere vil det alltid være noen av, men selv disse spiller nå ganske ofte rollespill med en fantasy/sf-bakgrunn. Nå er det sikkert mulig å mene at f.eks. historiske krigsspill og sf-spill har lite med hverandre å gjøre. En eksisterende praksis hos spillforlagene er imidlertid nokså enstydig - det er bare små, svært spesialiserte utgivere av krigsspill som på noen måte kan sies å ha unngått science fiction-sammenhengen.

Nå er det liten tvil om at et betydelig antall krigsspillere er lite vennlig innstilt overfor sf- og fantasyspill, men dette skyldes nok i stor grad (ihvertfall i USA) utviklingen innen hobbyen, der (for det meste fantasibaserte) rollespill har tatt over nyrekrutteringen, og "spist opp" den tradisjonelle militaristiske brettspillhobbyen. Mer direkte kan man si at TSRs overtagelse av SPI i 1982 hadde slike konsekvenser, og skjedde på en slik måte, at mange hardbarkede panzerkrigere fikk varig avsky overfor sverdsvingere og dragedrepere.

Men selv de mest enstydig krigsspillorienterte hadde i en lengre periode på 70- og 80-tallet tatt for seg noe som til en viss grad må kunne karakteriseres som science fiction: 3. Verdenskrig var nemlig et favorittema for svært mange, ikke minst alle de hardware-freaks som, etter å ha skutt istykker utallige Shermans med sine 88 mm PAK eller Tigerhovedskyts, hadde lyst til å prøve seg med TOW mot T-72... Og (heldigvis, vil ihvertfall jeg si) så forble WW 3 en fiksjon, uansett hvor mange kalde krigere som kanskje kunne kjenne det kløe i avtrekkerfingrene iblant. De scenarioene som kom ut i form av spill, kunne også variere fra meget straighte og "nøyaktige" konflikter (for det meste i Tyskland eller Mid Midt-Østen) til mer frittslående simuleringer av invasjoner i USA, Sovjet eller Kina. Mange vil kanskje først og fremst tenke på Milton Bradleys FORTRESS AMERICA, men faktum er at dette spillet er laget nokså nøye etter SPIs ca. 15 år gamle "monsterspill" INVASION AMERICA! For ikke å snakke om gloriøse invasjoner som OBJECTIVE: MOSCOW eller THE EAST IS RED; selv GDWs rimelig realistiske 3. verdenskrigserie fra midten av 80-årene bygget jo i vikreligheten på en sf-bakgrunn (samme som de brukte i TWILIGHT 2000), og foregikk i 1995.

Det er klart, grensene mellom en rigorøst ekstrapolert simulering og hva man kan gjøre med tenkte eller planlagte fremtidige styrker og våpen er flytende. Likevel vil nå ihvertfall jeg si at slike ting som hovercraft-divisjoner eller laser battle stations virker noe scientifictionale. Likeledes er det klart at grenser kan diskuteres når det gjelder rollespill. Men her er det nokså vanskelig å påstå annet enn at de fantastiske innslagene er helt dominerende. Én ting er (A) D&D - noe annet er det faktum at omtrent to av tre andre spillsystemer også her en fantasybakgrunn. Og de som ikke har det, er nesten samtlige science fiction-spill! Et og annet unntak, som TOP SECRET, JAMES BOND, GANGBUSTERS og BOOT HILL kan selvsagt plukkes frem. Når det gjelder de hemmelige agentene, så kan man til en viss grad si at de operer i grenselandet til science fiction, det er nå en ting. Men mer relevant er at man, for å finne flere titler som ikke har noe med den fantastiske kulturens (van) hellige trilogi - sf, skrekk eller fantasy - å gjøre, virkelig må ut på de mer obskure jaktmarker.

Her kommer man nok også inn på de psykologiske mekansimene som ligger bak det at folk i det hele tatt spiller rollespill: Det er klart at et relaistisk krigsrollespill f.eks. enten ville medført en meget stor personlig risiko for spillernes personer (hvis de hadde noen som helst form for stridende rolle), eller også bli ytters kjedelig. Og et rollespill der det ikke skjer noe særlig, er neppe et salgbart produkt.

- Johannes H. Berg

TENNIS

Når man en sjelden gang kommer over et genialt spill som ikke er ens eget, må det være tillatt å stjele det. TENNIS er stjålet fra EUROPA 2000, hvor det kjøres av en hr. ANDREAS WIRTZ. Siden konseptet er så bra, foreslår jeg at Phobos' lesere betrakter spillet som om det var mitt eget. Eller la oss si det på en annen måte: kanskje det bare er min beskjedenhet som får meg til å late som om det er en annen som har laget spillet?! TENNIS er altså den geniale oppfølgingen av det virkelig geniale spillet MAKT. (MAKT er som kjent det eneste PBP-spillet som har vært gjennomført i Phobos - alle andre har brutt sammen). Dermed skulle undertegnedes fortreffelighet være fastslått.

TENNIS vil komme i Phobos i den andre utgaven hver måned. Trekk må være undertegnede i hende senest den 10. samme måned. Både trekk levert på Bjølsen og postsendte trekk godtas. Kom igjen! Bli med i Det åpne svenske mesterskapet. Resultatene kommer i Phobos 52. Du vil finne at TENNIS er et spill for alle. Det går an å sitte og kose seg i dagevis med analyser og legge opp en glimrende taktikk, men de som skriver trekk på 30 sekunder kan også vinne (og det er de "analytikerne" frykter mest...).

Jon [redacted]

REGLER

I 1. sett fordeler du 40 poeng på 13 games. Du kan bruke maks. 8 poeng i et game. I game 1-10 må du sette minst 1 poeng, game 11-13 kan være 0. I 2. sett har du 40 poeng minus det antall games hvor du var over 4 poeng i 1. sett. I 3. sett har du 40 poeng minus det antall ganger hvor du var over 4 poeng i 1. sett og 2. sett.

Det avgjøres ved trekning hvem som server først. Deretter annenhver gang. Ved poenglikhet i et game vinner den som server. Hvert sett slutter etter vanlige tennisregler, dvs. når en er oppe i 6 eller 7 games. Kampen slutter når en har vunnet to sett.

EKSEMPEL

Tomas H. Mørkrid	1. sett	4 1 1 4 4 4 4 4 4 4 4 1 1	=	40	6
Hans Torvatn	1. sett	4 4 4 1 1 5 5 1 3 7 2 1 2	=	40	7
Tomas H. Mørkrid	2. sett	2 6 4 1 1 7 6 4 4 4 1 0 0	=	40	6
Hans Torvatn	2. sett	3 3 3 1 1 5 5 1 3 6 2 2 2	=	37	2
Tomas H. Mørkrid	3. sett	1 1 6 2 5 5 3 6 4 2 2 0 0	=	37	6
Hans Torvatn	3. sett	3 3 2 2 1 4 4 1 3 5 2 2 2	=	34	3

Server er understreket. Tomas vant kampen 2-1.

TURNERINGSREGLER

Turneringen er ren cup. Hvis antall deltagere ikke går opp, må de lavest seedete spille kvalifisering. Seedingen avhenger av tidligere oppnådde resultater. ALLE SOM LEVERER FOTO AV SEG SELV SEEDES FORAN DE UTEN FOTO. Seeding påvirker kun hvem som skal spille kval, ikke hvem man spiller mot.

KLIPP HER

Navn: ______________________________

1. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = ____
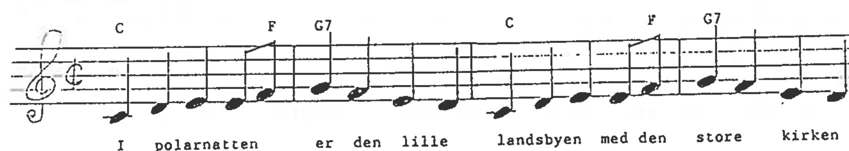
2. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = ____

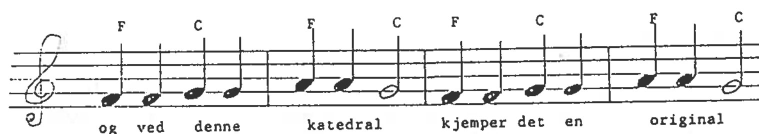
3. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = ____

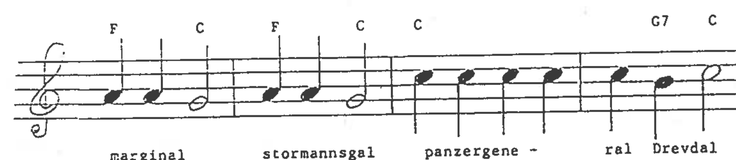
Jon [redacted]

POLARVISE

ROCK STYLE,
TROENDER ADAPTED (PRETTY BORING) RHYTHM!







I polarmørket er den lille landsbyen med den store kirken,
og i denne isnatten, skimter man den hankatten,
gapskratten, FROSK-klatten, dotten-fjotten-Hans-Torvat'n.

I polarødet er den lille landsbyen med den store kirken,
mørkere enn i en sekk, likevel ser vi en frekk,
sleip FROSK-sekk, og helt vekk, Håvard "Sceneskrekk" Steinsbekk.

I polarkulda er den lille landsbyen med den store kirken,
og blant Nidaros' jet-set, finnes neppe det en trett,
og sjusket, helt nisvett, super-nullet-FROSK-Refseth.

I polarfylket er den lille landsbyen med den store kirken,
og i åsen kan du glo, på en mann av trønderblod,
helt ho-FROSK, med dil-FROSK, molbo-Egil-sa-FROSK-Moe.

Advarsel: Sarte personer som ikke tåler den type humor bør ikke gruble over hva frosker har med saken å gjøre.